

設置の趣旨等を記載した書類
名古屋国際工科専門職大学

目次

1. 設置の趣旨及び必要性	8
1.1 専門職大学設置の理由	8
1.1.1 専門職大学の設置の趣旨	8
1.1.2 専門職大学の設置の必要性	10
1.1.3 本法人が複数の専門職大学を設置する趣旨	14
1.2 教育上の目的	14
1.2.1 養成する人材像	14
1.2.2 修得させるべき能力	18
1.2.3 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）	20
1.2.3.1 名古屋国際工科専門職大学のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	20
1.2.3.2 工科学部のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	21
1.2.3.3 情報工学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	22
1.2.3.4 デジタルエンタテインメント学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）	23
1.2.4 産業界等の社会との共有	24
1.3 研究対象とする中心的な学問分野	25
1.4 教育研究上の到達目標	27
1.5 既存学校との違い	28
1.5.1 専門職大学と専門学校・大学との違い	28
1.5.2 修得する能力の違い	28
1.5.3 出口の違い	29
1.5.4 専門学校と専門職大学の教育課程の比較	30
1.5.5 既設学校の計画	32
1.6 法人の沿革	32
1.7 設置しようとする大学・学部・学科等に関連する別科	33
2. 学部・学科等の特色	34
2.1 工科学部における教育の特色	34
2.2 学科の特色と重点的機能	34
2.2.1 工科学部 情報工学科の特色	35
2.2.2 工科学部 デジタルエンタテインメント学科の特色	36
3. 大学・学部・学科の名称及び学位の名称	37
3.1 大学の名称	37

3.2 学部の名称.....	38
3.3 学科の名称.....	39
3.4 学位の名称.....	39
3.5 教育の質の同等性を確保するための仕組み.....	40
4. 教育課程の編成における考え方及び特色	41
4.1 教育課程の編成及び実施の方針.....	41
4.1.1 カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	41
4.1.1.1 名古屋国際工科専門職大学のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	42
4.1.1.2 工科学部のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	43
4.1.1.3 情報工学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	45
4.1.1.4 デジタルエンタテインメント学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）.....	47
4.2 科目区分ごとの科目配置・教育課程の体系.....	49
4.2.1 科目区分ごとの科目配置.....	49
4.2.1.1 基礎科目.....	49
4.2.1.2 職業専門科目.....	50
4.2.1.3 展開科目.....	54
4.2.1.4 総合科目.....	56
4.2.2 教育課程の体系.....	57
4.3 教育課程編成上の工夫.....	59
4.3.1 地域の特性に係る体系的教育課程の編成.....	59
4.3.2 臨地実務実習を含む実習について.....	59
4.3.3 臨地実務実習実施における教育上の工夫.....	60
4.3.4 実践力の育成・展開、単位付与の考え方.....	60
4.3.5 入学時の学力差異の補助.....	62
4.3.6 地域共創デザイン実習の具体的体制.....	62
4.3.7 理論系科目の効果的な配置（授業形態の工夫）.....	66
4.4 研究活動に関する考え方.....	68
4.5 教育課程の開発及び不断の見直しを行う仕組み.....	69
5. 教員組織の編成の考え方及び特色	71
5.1 教員組織の編成方法と教員の配置計画.....	71
5.2 授業科目の開発や教育課程の編成・不断の見直しのための「適切な体制」.....	72
5.3 中核的な科目に対する教員配置について.....	72

5.4	実務経験を有する教員の編成	72
5.5	研究能力のある実務家教員数	73
5.6	みなし専任教員の責任	73
5.7	教員の研究分野と研究体制	73
5.8	教員組織の年齢構成	73
5.9	教員組織の未来構想	74
5.10	リーダーシップを発揮できる教員組織体制の整備	75
6.	教育方法、履修指導方法及び卒業要件	75
6.1	卒業要件	75
6.1.1	コース運用に基づいた卒業要件と履修設定	75
6.1.2	コースコア科目について	78
6.2	授業方法に適した学生数の設定	79
6.2.1	クラス数について	79
6.2.2	40名を超える学生が同時に受講することの必要性とその教育効果	79
6.3	履修モデル	80
6.4	入学前における実務経験の単位換算	80
6.5	履修科目の年間登録上限等	81
6.6	授業内容に応じた授業方法の設定	81
6.7	コースについて	81
6.7.1	コースごとの教育課程について	81
6.7.2	コースの定員について	81
6.7.3	コースの運用について	82
6.7.4	その他、コース運用における注意事項について	83
6.8	実習・演習科目の指導体制	83
7.	教育課程連携協議会	84
7.1	教育課程連携協議会の位置づけ	84
7.2	構成員の規定区分	85
7.2.1	「職業」区分における構成員の正当性	85
7.2.2	「地域」区分における構成員の正当性	86
7.2.3	「協力」区分における構成員の正当性	87
7.2.4	「教職員」区分における構成員の正当性	89
7.3	産業界等との連携におけるその役割	89
7.3.1	各区分における機能と役割	89
7.3.1.1	「職業」にかかる連携機能	90
7.3.1.2	「地域」にかかる連携機能	90
7.3.1.3	「協力」にかかる連携機能	91

7.3.1.4 「教職員」にかかる連携機能	91
7.3.2 産業界等との連携.....	91
7.3.3 教育課程の不断の見直しを行うために必要な体制の整備.....	91
7.4 学科横断的な審議.....	92
8. 施設、設備等の整備計画	92
8.1 校地、運動場の整備計画.....	92
8.1.1 校地.....	92
8.1.2 運動場	93
8.1.3 本校舎以外での教育.....	93
8.2 校舎等施設の設備計画	93
8.2.1 教員用の施設.....	93
8.2.1.1 教員の研究室.....	94
8.2.1.2 個室研究室.....	94
8.2.1.3 共同研究室.....	94
8.2.1.4 その他スペース	95
8.2.1.5 専任教員へのノート PC の貸与	95
8.2.2 必要な教室の整備計画.....	95
8.2.2.1 講義室、演習室、情報処理施設、実験・実習工場などの整備	95
8.2.2.2 共同研究室（卒業制作研究用専有スペース）の整備.....	97
8.2.2.3 学生の自習サポート	97
8.2.2.4 学生面談のスペースについて	97
8.2.2.5 学生控室の整備	97
8.2.3 実験等に関する器具等の整備.....	97
8.2.4 同一設置者によるほかの学校との共有.....	98
8.3 図書等の資料及び図書館の設備計画	99
8.3.1 図書館の整備.....	99
8.3.2 図書等の資料整備.....	99
8.3.3 学術雑誌の整備状況.....	99
8.3.4 図書館機能の充実.....	100
8.3.5 医務室	101
9. 入学者選抜の概要	101
9.1 入学者選抜における入学者の多様性の確保.....	101
9.1.1 アドミッション・ポリシー.....	102
9.1.1.1 名古屋国際工科専門職大学のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	102
9.1.1.2 工科学部のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	102

9.1.1.3	情報工学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	103
9.1.1.4	デジタルエンタテインメント学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）	103
9.1.2	入学者選抜の趣旨	104
9.1.3	入学者選抜方法	104
9.1.4	アドミッション・ポリシーと各検査項目の関係、内容の詳細	106
9.2	社会人等の要件や定義	110
9.3	留学生の受入に係る確認体制	110
9.3.1	留学生の経費支弁能力の確認体制	110
9.3.2	留学生の在籍管理体制	111
10.	取得可能な資格	112
11.	実習の具体的な計画	113
11.1	実習の目的	113
11.2	実習施設の確保状況	115
11.2.1	実習施設の確保状況について	115
11.2.2	実習施設の妥当性	116
11.2.2.1	全科目、全学科、全コースで満たされるべき基準	116
11.2.2.2	各学科で満たされるべき基準	117
11.2.2.3	各科目で満たされるべき基準	118
11.2.3	実習施設における適切な指導者の配置	119
11.2.4	実習中の教員の指導について	120
11.2.5	臨地実務実習実施期間	120
11.3	実習水準確保の方策	121
11.3.1	実習内容について	121
11.3.2	実習における事前・事後の指導計画	129
11.3.3	臨地実務実習施設と学生のマッチング方法	130
11.3.3.1	受け入れ企業の公開・確定	130
11.3.4	成績評価方法	130
11.3.5	複数施設の場合における一定水準の確保	131
11.3.6	実習指導者の配置	131
11.4	実習先との連携体制	131
11.4.1	実習先との協議・連絡体制	131
11.4.1.1	実習前の協議	131
11.4.1.2	実習中の連絡体制	132
11.4.1.3	実習における指導の方針	132
11.4.2	実習先での教育の質の保証の方策	132

11.4.2.1 実習指導者の選任基準	132
11.4.2.2 実習指導者に対する研修	133
11.5 その他、特記事項	133
11.5.1 保険加入による安全の確保と守秘義務について	133
11.5.2 単位認定方法と適切な単位数の設定	133
11.5.3 国外における臨地実習について	134
11.5.3.1 国内での実習との同等性について	134
11.5.3.2 学生の選考について	134
11.5.3.3 学生の安全確保等について	135
11.5.3.4 海外の実習施設との事前の協議について	135
11.5.3.5 実習指導者について	135
11.5.4 国内遠隔実習地を希望する学生への支援	136
11.5.5 再履修科目と臨地実務実習の調整	136
12. 編入学定員を設定する場合の具体的計画	137
12.1 既修得単位等の認定方法	137
12.2 履修指導方法	138
12.3 教育上の配慮等	138
13. 管理運営	139
13.1 教学面における管理運営体制	139
13.1.1 教授会等の役割	139
13.1.2 運営等	139
13.2 関連委員会の設置と役割	139
14. 自己点検・評価	139
14.1 SD 活動	140
14.2 FD 活動	141
14.3 開学に向けた FD・SD の取組み	141
14.4 研究に関する FD・SD の取組み	142
15. 情報の公表	142
16. 教育内容等の改善を図るための組織的な研究等	143
17. 社会的、職業的自立に関する指導及び体制	144
17.1 教育課程内の取組み	144
17.2 教育課程外の取組み	144
17.3 適切な体制の設備について	144
17.4 大学と法人の連携の充実	145

1. 設置の趣旨及び必要性

1.1 専門職大学設置の理由

1.1.1 専門職大学の設置の趣旨

学校法人日本教育財団（以下、本法人）は工科分野において、日本のモノづくりの中心である愛知県を拠点に、社会と文化を理解し、現代社会が現在を含めた未来に対して持つ顕在的のみならず潜在的課題解決に向けての期待に応え、かつ、社会の発展に寄与するための国際性を視野に入れた教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となる人材を養成するため、名古屋国際工科専門職大学（以下、本学）を設置する。

本学を設置する愛知県を中核とした東海地域はモノづくり産業に強みを持ち、これら製造業をはじめとした企業群はピラミッド型に連なる産業クラスター構造を形成、顧客の高い要求水準に対して、高度な熟練技術と弛まぬカイゼンの蓄積による高品質（製品品質・安全品質）の製品を創出することで世界的な競争優位を築いてきた。

しかしながら、近年の科学技術の進歩はこの地方が今日まで培ってきたモノづくりの相対的付加価値を低下させている。製品そのもの及び製品の製造プロセスにおけるデジタル化と部品のモジュール化が進むことで「モノ」のコモディティ化（品質の均一化、汎用化）が加速し、またアジア諸国をはじめとする途上国、新興国は、先進国よりもはるかに低いコストで高い品質の製造が可能となったことで、この地方の産業の空洞化を招く脅威となっている。

Society 5.0 への取り組みが進展する中、モノづくり産業においても情報技術の進化は顧客価値の実現の手段に大きく変化をもたらすこととなった。良い製品を生産して顧客の満足を得るという工業製品が主体の時代は終焉を迎えつつあり、近年ではその「モノ（製品価値）」を介してどのような「コト（体験価値）」が得られるのかという対価が重要視されるようになった。

このような状況下において、モノづくり産業に特長を持つこの地域が必要としているのは、「コト」の創出に欠かせない、情報技術に精通し既存のモノづくり産業に新たなイノベーションを創出することのできる高度な専門職人材である。また、複雑化した現代社会においてこうしたモノづくり産業全体に係る課題を一律に俯瞰して捉えるだけでなく、地域社会の特性を帯びた各固有の課題として向き合う人材である。

情報技術をもってイノベーションを創出することは、まさに日本政府が推し進めている Society 5.0 の実現に寄与するものである。本学では東海地域の課題として特に「モノづくり×IT」に注目し、モノづくり分野と IT（情報技術）を本学での教育・研究・実践の主な対象とする。これらの融合によりモノづくり分野において新たな価値創出を目指す。

新たな価値創出の一例としては Google に代表されるインターネット企業が多用するデータ駆動型の価値創造 (data driven value generation) のように、単に製品やサービスの販売だけの利益に留まらず、利用者の属性や行動に関連付けたデータに基づいてより高い付加価値に結び付けるビジネスモデルといったものを想定している。

これは、サイバーフィジカルシステムや Industry 4.0 などの IoT 技法を用いて膨大なセンサー群から大量の情報を収集し、データ分析や人工知能技術などによって様々な制御を与えるソフトウェア・インテンシブな人工物の在り方とも軌を一にしており、例えば自動運転技術との親和性が高い。その他にも、それらの技術と関連が乏しいとみられていた構造物や都市計画などにおいても、インテリジェントビルやスマートシティ構想など応用範囲は急速に拡大している。エンタテインメント分野においても、その制作は映像コンテンツやコンピュータゲームなどソフトウェアが中心となっており、ソフトウェア・インテンシブ・エンタテインメントの色合いが急速に強まっている。

従来型の科学技術は「問題を分析」し「技術を改善」すること (課題解決型イノベーション) により発展し、社会の高度化・効率化に寄与してきた。しかし、今日「問題の改善」による科学技術の向上は日常生活において必要十分な水準に達しつつあり、今後は技術の改善と併せて、新しい仕組みによる付加価値の創造 (価値創造型イノベーション) を重視する必要がある。換言すれば今後の人間社会に求められる新たな価値とは何か、その価値創造実現のための新たな固有技術とは何か、それらを通じて価値創造を具体的に表すプロトタイプの開発手法とはいかなるものか、この問題提起に対応するには従来の科学的思考プロセスとは異なり、社会全体を俯瞰する「デザイン思考 (design thinking)」に基づく方法論を展開する必要がある。

近年注目されているこの「デザイン思考」の本質は、課題を精査することで真に求められているものを明らかにし、それに対する解決策を数多く考案 (発散過程) し、それらをプロトタイプ制作などによって具現化することを通じて評価し、最終解を選択 (収束過程) するというプロセスを繰り返すことにある。一義的な解を求めるのではなく、「全体最適化」を目標とする点にあり、そのプロセスでは相反する条件が示されていても、それらとともに満たすことを想定する。

本学は専門職大学制度の特徴を生かし、IT (情報技術) の理論教育に加え、教育課程に十分な実習時間を設けて、理論を実社会へ展開するためのデザイン思考を駆使した手法を実践的に学修させる。さらには教育課程連携協議会の協力のもとで、産官学連携教育の実践的・実効的課題設定とその運用、さらに教育課程の不断の見直しにより、従来の大学制度とは一線を画する地域との接点と連携を重視した教育を施す。

本学が養成する人材は、複雑化した社会において、可視的な需要だけでなく未来を見据えた潜在的な需要をも探索し、それらを顕在化させた上で必要な知識を選出・創出し、そ

うした需要を掘り起こす能力を持ち合わせる人材である。本学が養成・輩出する人材は国内外で新たな価値創造型のイノベーションを創出する担い手となり、この「真のイノベーションの実現者」が Society5.0 の意味する「領域×IT」の推進力となる。

本法人はこのような養成目標、そしてこの地域社会の置かれた環境を踏まえ、理論（アカデミック）と実践（プラクティス）を融合する新たな教育機関として本学を設置し、そこに工科学部を置き、情報工学科およびデジタルエンタテインメント学科を設ける。さらに、情報工学科には AI 戦略コース、IoT システムコース、ロボット開発コースの 3 履修モデル、また、デジタルエンタテインメント学科にはゲームプロデュースコースおよび CG アニメーションコースの 2 履修モデルを設置する。

なお、本法人が東京に設置し、大阪・名古屋にそれぞれ設置予定の国際工科専門職大学に共通して養成目標に掲げる「真のイノベーションの実現者」を、本法人では“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”と呼ぶ。“Designer”とは、「デザイン思考」を実践できる者である。ただし、“Designer”による有形・無形の人工物は、実用に供することで高い付加価値を生み出す一方、人間生活や地球環境に多大な影響を及ぼすこともある。したがって“in Society”には、社会への強い責任という意味が込められている。

本学では、特に地域課題や産業特性を理解し、東海地域におけるモノづくり分野で新たな価値創造型のイノベーションを創出する人材、つまりモノづくりに強みを持つ“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”を養成する。

前述のような東海地域の周辺環境に鑑みて、ここで挙がってくる諸課題は、いわば「課題先進圏である東海地域」の直接的な課題であると同時に、その課題解決アプローチは世界規模で敷衍できるだけの価値を有するものである。換言すれば、モノづくり東海地域に設置される専門職大学にしかできない人材育成機関が、ほかならぬ「名古屋国際工科専門職大学」である。

1.1.2 専門職大学の設置の必要性

東海地域におけるモノづくり産業の現状

東海地域が強みをもつモノづくり産業の置かれた状況を考察するにあたり、「スマイルカーブ」の発想に沿って人工物から生み出される付加価値の源泉を辿ると、近年ではハードウェアやモノづくりが低層に甘んじることが多くなる一方、ソフトウェアそのもの、また、ソフトウェア・インテンシブな人工物やエンタテインメント、サービスが上層を占める傾向が一段と強まっている。したがって現在、「真のイノベーション」として期待が高まっているのは、情報技術を駆使したソフトウェアそのものにかかる機能的なイノベー

ション、ソフトウェアの斬新な応用におけるイノベーション、さらにはソフトウェア出力の画期的な情報によるイノベーションである。こうした変化を踏まえると、従来のこの地方のモノづくり企業が弛まぬカイゼンを重ね世界的競争優位を築き、将来にわたってもその優位を維持していくためには高品質（製品品質・安全品質）な創作物に、ユーザー視点に立ったイノベティブなソフトウェアとしての価値を付加していくことが求められる。以降、その分野を担う IT 人材の量・質における不足について言及する。

IT 人材の量的・質的不足の状況

我が国における広義の情報分野人材の不足は早くから指摘され、高等教育機関である既存の大学では情報工学関連学部、学科の増設によって量的問題に対処してきている。しかしながら、人材需要の増加速度に供給面で充足しきれていない現状である。IT 人材の受給に関する推計では、平成 30 年には約 22 万人の不足が、令和 12 年には約 44.9 万人不足すると予測されている（2019、経済産業省「IT 人材需給に関する調査」44.9 万人は中位シナリオ）。

また、ビッグデータ、AI、IoT、ロボットなど、これから飛躍的な発展が期待される領域における先端 IT 人材は、令和 2 年には約 26.9 万人の大幅な不足が予測されている（電子情報技術産業協会、2017、「IT 産業と企業が求める IT 人材」）。特に平成 27 年から令和 7 年の間にロボット（産業用、清掃、介護、業務支援、コミュニケーションの 5 種）は、世界規模で年率 36.6%の市場規模の拡大、人工知能分野では年率 41%の成長が予測されており、量的人材不足はいまだ深刻である。

デジタルエンタテインメントの分野においても、関連調査（Gz ブレインマーケティングセクション、2018「ファミ通ゲーム白書 2018」、(株) Gz ブレイン）によれば、デジタルゲームの市場規模は平成 22 年から平成 29 年の 7 年間で売上高がほぼ倍増している一方、人手不足がより鮮明になっている。

これら分野を担う IT 人材の地理的分布状況に言及すると、東京都に約 49.3%、愛知県に約 5.7%となっており（資料 1）、IT 人材の分布は東京一極集中の様相を呈している。我が国全体としての量的人材不足はもちろんのこと、東京一極集中に伴う地方の人材不足はより深刻なものとなっている。このような状況は、災害やテロなどのリスク分散上の我が国の課題であることも同時に捉えておく必要がある。

一方、人材の面からはより深刻な問題が残っている。IT 企業の受注する案件には定型システム開発やメンテナンスを受注する「課題解決型案件」と、新たな製品開発や応用開発を行う「価値創造型案件」があり、後者の伸びが著しい（(独) 情報処理推進機構

(2018)『IT 人材白書 2018』）にもかかわらず、これを担うのに欠かせない、高度な知識・技術力をもって自発的に問題を探索しながら、解をデザインしていくソリューション提供能力を有する情報技術者人材が、質的に不足しているのである。

このような人材を養成することこそが、本学が目標とする“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成であり、潜在化した課題の発掘と設定、その課題解決への工程設計、必要とされる技術開発仕様決定、プロトタイプ作成による検証結果評価という一連の開発プロセスを担って実行できる、まさにイノベーションの担い手となり得る人材をこの地域へ送り出すことである。

前述したように、IT人材の東京一極集中の構造から鑑みれば、質的な面においても、この地方の人材確保は喫緊の課題といえる。

IT人材需要に係る地域土壌

本学が所在する愛知県における地域特性を考慮すると、情報工科およびデジタルエンタテインメント分野の双方において、大学設置にかかる強い地域需要を確認できる。

愛知県は、前述のとおり、国内トップの製造品出荷額 47 兆円（2019 年）で 2 位の神奈川県の 17 兆円をはるかに凌ぐ位置にあり、国内 1 の位置を 1977 年以来堅持し続けてきている。（平成 29 年工業統計速報）製造業の全産業に占める割合は全国平均 20.7% に対し 38.0% と高率で、その範囲は従来の自動車産業はもとより、工作機械・機械器具産業、金属産業、木工産業、セラミックスを中心にした素材産業など多岐にわたり、新たに航空宇宙産業（国内シェア 52.1%）やロボット産業（同 21.7%）が注目されている。

県下の自動車産業においては今後、自動運転システムの開発が最大の競争領域であるとの認識のもと、自動車メーカーおよび大手部品メーカーが多大な研究開発投資を行っている。中でも、AI 開発にかかる人材確保や組織体制強化に関する象徴的な動向として、トヨタ自動車株式会社、アイシン精機株式会社、株式会社デンソーは平成 30 年 3 月、Toyota Research Institute Advanced Development を設立した。同社は、知能化ソフトウェアの研究から開発を、一気通貫で担うことを目的としている。

また、世界的な潮流に従い、愛知県下の製造業でも工場のスマート化への取組みが進んでいる。経済産業省は平成 29 年 5 月に公表した『Connected Industries』の具体例」のなかで、スマートものづくりの領域においてはデジタル化とグローバル化の進展を背景に、①リアルとバーチャルの融合、②水平分業・モジュール化の進展、③スマイルカーブ現象の加速化、といった 3 つの事象が生じていると提唱している。こうした方向性に沿って、県下の製造業における工場のスマート化も、現状の部分的な AI 活用から、中長期的には IoT データの取組みへと進展することで実現するとみられる。

さらに、ロボット産業について都道府県別で比較すると、近年、愛知県のロボット製造業におけるロボット製造品出荷額等は全国の 2 割超を占めて首位となっており、事業所数や従業員数でも最多である。県内の関連企業では、ロボットを IoT や AI と連携させることによって多種多様な活用を図る試みが始められている。また、現状の個別機能に特化したモジュールレベルのロボット性能から、実現したい「コト」を総合的に設計・提案できるようなシステム統合やソフトウェア開発が進められている。

加えて、次世代の基幹産業を担う存在として航空宇宙産業がある。今後 20 年で世界の航空機（ジェット機）需要が 1.7 倍になると見込まれ、国から愛知・岐阜・三重・静岡・長野を含むこの地域が「アジア No.1 航空宇宙クラスター形成特区」に認定されるなど大きな成長が期待できる。現状では三菱重工業による国産ジェット旅客機 MRJ の生産・販売拡大、川崎重工業はボーイング 787 型機の量産化への対応などにより、航空宇宙産業の世界シェアを拡大させ、アメリカ合衆国のシアトル、フランスのトゥールーズと肩を並べる航空宇宙産業の世界三大拠点の一つとなることを目指している。

このような産業動向に鑑みると、愛知県には IT 技術者、なかでも AI、IoT、ロボットにかかる高度な技能を身につけた人材に対する強いニーズが存在する。本学の情報工学科が養成するのはまさに、地域のニーズに的確に応える専門職人材であるといえる。

デジタルエンタテインメント分野についても、愛知県はデジタルコンテンツ産業を次世代産業のひとつとして位置づけ、振興に力を注いでいる。なかでも本学が校舎を置く名古屋市は、IT およびロボット産業と並べて、デジタルコンテンツ分野で同市に初進出する企業に対して「ICT 企業等集積促進補助金」を交付する制度を設けている。さらに同市は「アニメツーリズム推進」など、クールジャパンを市の総合的なブランド戦略に位置づける施策を打ち出している。本学のデジタルエンタテインメント学科より輩出される専門職人材は、こうした施策の成功の鍵を握っているといっても過言ではない。

名古屋国際工科専門職大学の設置の必要性

これまでに述べたような地域の強いニーズに即応する教育機関としては、伝統的な専門教育の強化だけでは不十分である。そのため、理論教育と併せて、実践力や生涯学習への希求を重視する、専門職人材を養成する新しい教育課程を編成した大学の設置は不可欠と考える。

ただしこれは、従来の専門学校型教育の強化といった単純な構想を意味するわけではない。専門学校の多くは、技術・スキルにおいては「実践力」の養成を強く意識した教育を施している。そのため、卒業生は企業からは即戦力として歓迎され、早い時期から高い評価を受けることができる。だが、即戦力を意識した教育に主眼を注いでいるため、最新技術の学修やスキルの獲得に重点を置く一方、理論教育に割く時間は少ない。この結果、職業人として欠かせない応用・展開の能力、すなわち「伸びしろ」に欠けると評されることがある。

そこで本法人は、専門職大学の制度趣旨に沿った新しい大学を設置する。本学の大きな目標は、理論にも裏付けられた高度な実践力と、新たなモノやサービスを創り出すことができる対応力を兼ね備えた人材を養成することであり、高等教育機関における専門職人材の養成意義を明らかにすることである。東海地域はもとより、我が国の将来において、産業、経済、社会、国際関係など、様々な面で国民生活および国際社会へ大きく寄与できる専門職人材が必要とされているのである。

1.1.3 本法人が複数の専門職大学を設置する趣旨

本法人は、まず東京に東京国際工科専門職大学を設置しており、その後、並行して名古屋・大阪においても同分野の名古屋国際工科専門職大学・大阪国際工科専門職大学の設置申請手続きを進めている。この3大学の共通点と相違点について以下に述べる。

本法人の理念（テクノロジー分野において、工科系知識、特に情報技術の知識をもって社会の期待に応える専門職人材を輩出する）に沿って設置する東京・大阪・名古屋それぞれの国際工科専門職大学は、ベースとなる学問領域と「デザイン思考」教育は共通している。一方、実習科目で取り扱う課題は、教育課程連携協議会の協力のもと設置地域に根ざしたものを取り扱うため、教育課程内で実践される教育には必然的に「地域性」が取り込まれ、違いが生じる。さらに、各地域に特化した「展開科目」の教育課程を整備するため、ここにも大きな違いが生じる。すなわち、共通の学問領域、デザイン思考による価値創造の方法を学修した者が、異なる地域で異なる教育課程を学ぶことにより、一見共通しているかのようにみえる輩出人材にも多様性、つまり違いが生じることとなる。

このような共通点と相違点を有する3大学を設立する理由としては、産業界・地域との密接な連携が挙げられる。

すなわち、専門職大学の意義として、産業界と密接に連携した実践的な職業教育を行うため、産業集積地である地域に設置することがふさわしく、東京、大阪に並び、本学は我が国経済を牽引してきた東海地域の中心地・名古屋市を選定した。

そして、地域との繋がりをより密にするためには、名称に地域名が含まれていることが重要である。地域に根ざした専門職大学であることを名称で示すことにより、本学の教育課程において最も重要な位置づけである実習における地域との繋がりを重視する姿勢を明確にしている。

各地区にそれぞれ専門職大学を設立することで、個人の資質や教育内容の多様性にとどまらず、地域の多様性をも取り込んだ多様な人材が輩出される。複雑化した現代社会が抱える問題はより一層複雑化しており、本法人はその問題に立ち向かう多様な専門職人材を世に送り出したいと考えている。

1.2 教育上の目的

1.2.1 養成する人材像

本学の教育目的は、伝統的な意味での学問領域の専門家になることを目標とするのではなく、デザイン思考を駆使しながら、本学の学問領域である情報工学（AI、IoT、ロボット）とデジタルエンタテインメント（コンピュータゲーム、コンピュータグラフィックス）から成る固有技術領域の理論・技術を、応用領域（例えばIoTであれば生産現場における生産システム、流通システム、ロジスティクスなどであり、コンピュータグラフィックスならデジタルで作成されたWeb広告、仮想空間上のマテリアルや統合的なエンタテインメントコンテンツなど）に融合してイノベーションを創出できる人材を養成することである。

この人材は、複雑化した社会において、可視的な需要だけでなく未来を見据えた潜在的な需要をも甘受・探索し、それらを顕在化した上で必要な知識を選出・創出し、そうした需要を掘り起こす能力を持ち合わせ、国内外で新たな価値創造型のイノベーションを創出する担い手となる。東海地域に設置する本学では、東海地域における従来の諸産業やサービスのネットワーキングによる高付加価値製品化やシステム化開発を通じての業態変革の実現、地元産業振興や販売・サービス事業の新たな目玉として位置付けられつつあるメディア/デジタルコンテンツ産業発展の加速を先導できる高度な知識と技術を有した専門職人材の養成に主眼を置いている。この人材が、情報工学分野やデジタルエンタテインメント分野における学修成果を、情報通信産業や製造業はもとより鉱業、建設業、運輸業、サービス産業などあらゆる産業の高度化や生産性向上に繋げる事ができ、「モノづくり×IT」に留まらず、ひいてはSociety5.0の意味する「(幅広い応用)領域×IT」の推進力となる。

東海地域における中心県ともいえる愛知県は、製造品出荷額47兆円（2019年）を誇り、40年以上もの間、突出して国内トップの座にある。その背景ともいえるバリューチェーンを網羅する企業集積やそれらが構成するピラミッド型のクラスター構造には、企業相互の密接な連携性や閉鎖性といった東海地域における産業構造の特異性がみられる。

世界に誇るトップ自動車メーカーであるトヨタグループを例に挙げれば、買収によりバリューチェーン内の企業を子会社化する事例もあるものの、むしろ、多くの場合は、自社内で担っていたバリューチェーン上の役割を分離・独立させ、垂直方向へと事業展開し、経営を多角化するとともに、肥大化した資源の一部を分離する意図も相まって生まれた数多くの子会社によって、巨大なバリューチェーン・グループを構成してきた。グループ内で分社化された事業単位は、開発や製造、販売などのバリューチェーン上の機能を引き続き担い、“個”の利益の追求に向けた事業展開を行いつつも、一方でバリューチェーン全体、すなわちトヨタグループ全体の利益の最大化に向けた統合やさらなる分社、経営転換などの調整を経てきたという変遷は、この地域に特異なものである。さらに、トヨタグループ全体の統制のもと、供給の安定性確保の面から、グループ外の企業にあっても、この閉鎖的なサプライチェーン上では、与信管理や生産・供給体制、品質安定性などトヨタ独自のルールによって厳密に管理されてきた。トヨタを担うサプライチェーン上の企業群

は、それらを理解し、高度な合意形成によって製品やサービスを創出し、今日に至るまでの世界的な競争優位を確立してきたのである。

このようなサプライチェーンやバリューチェーンといった生産と供給、価値創造における企業群のつながりはこの地域特有のものであり、グループ頂点の企業を家長とする、いわば“家族的なつながり”として、強固な開発・製造・販売体制を維持し、世界的な競争優位を築く原動力となってきた一方で、商圏内への新規参入の高いハードルとなっていることに加え、スタートアップや振興企業などがイノベーションの起点となるような新しい動きが起きにくい、閉鎖的な地域風土の要因ともなっている。

そして、このような特性をもっている企業グループは、トヨタにとどまらない。自動車産業それ自体が織機製造から派生した産業であるが、自動車製造から派生した産業としての金属加工や電気機器・樹脂製品製造、また、陶磁器やセラミックスをはじめとする材料分野の企業群も同様である。これが、地域産業の特性から導かれるこの地域の課題である。

すなわち、高度に集積し、強固なつながりを維持することによって、“モノづくりバリューチェーン”を担ってきた企業グループの特性が、そのまま地域特性として根付いているこの地域においては、「新たなモノづくり」（＝コトづくり）へと市場ニーズのシフトが顕在化する Society5.0 の社会にあって、新しい付加価値を志向するイノベーションが創発されず、我が国経済を牽引してきたこの圏域のモノづくり産業の衰退を招きかねない。従来、モノづくり先進国家として世界経済の中心に位置してきた我が国が、欧米各国との比較のみならず、アジア圏域においても後塵を拝することにもなりかねない現状は、すでにこの衰退が起ころつつあることを明確に示唆しているといえ、多くの産業クラスターが新規事業の形成を促進するべきところ、東海地域における産業クラスターには、長期的には技術・市場動向の変化に対する高いリスクも内包している。¹

また、一般社団法人中部経済連合会は「中部圏のイノベーション活性化に向けて 2019」において、企業等へのヒアリングや有識者による検討を取りまとめ、中部圏のイノベーションシステムにおける6つの課題を次の通り指摘している。²

- i 支援機関等による情報提供のためのセミナーは多いが、先行きへの危機感につながるような企画は少なく、危機感が希薄、あるいはただら模様
- ii 気づき・共創のための場が少なく、量的にも質的にも交流機能・域外との対流機能が不足
- iii 経済規模に比してソフトウェア産業やベンチャー企業の集積が薄く、今後の産業構造変化の中で、集積不足が中部圏の弱みとなるおそれあり

¹ 柘山誠一（2005）「東海地域の産業競争力と産業クラスター」

² 一般社団法人中部経済連合会（2019）「中部圏のイノベーション活性化に向けて 2019」

- iv 新事業創造のために重要な、新事業開発を実際にやってみる場、小さな失敗が許される場が不足
- v 新規事業開発のための人材、ビッグデータ解析や AI の活用に長けた人材が不足しており、企業や地域におけるそうした人材の育成機能も薄弱
- vi 多くの支援機関があり、活動の総量は多いが、相互の連携が不足しており、仕組み全体としての推進力が不足

こうした課題に対しては、この地域の自治体においても取組みが進められている。愛知県では、名古屋市や中部経済連合会、名古屋大学、浜松市等との連携による国の「スタートアップ・エコシステム グローバル拠点都市」の認定を受けて、既存のモノづくり産業の集積や“つながり”を活かした「モノづくり融合型」の東海地域独自のスタートアップ・エコシステムの形成を目指すこととしているほか、国等の支援を受けたプログラム展開や規制緩和を進めることとしている。名古屋市においても ICT 企業等集積促進補助金を展開するなど、次世代分野のイノベーション創発を志向している。

トヨタ自動車株式会社、アイシン精機株式会社、株式会社デンソーが、平成 30 年 3 月、**Toyota Research Institute Advanced Development** を設立し、多大な研究開発投資を行って知能化ソフトウェアの研究から開発を行っていく動きは前述したとおりであるが、これもそのような動きのなかでとらえることもできる。この地域における AI、IoT、ロボットやデジタルコンテンツに係る高度な技術を有する人材に対する産業界からのニーズは、非常に高いといえる。

また、愛知県等が **Aichi-Nagoya Startup Ecosystem Consortium** 拠点形成計画において示した「卓越した次世代教育を受けた人材の輩出」「海外ネットワークの拡大・進化と求心力の強化」「ディープテックを活かした共創・オープン化による社会実装・社会課題解決」「ベンチャーファイナンスの仕組みを構築」という 4 つの重要コンセプトは、この東海地域において、次世代を担う人材を輩出する高等教育機関が養成しなければならない資質・素養の一端を示唆しているといえよう。

こうした東海地域の産業特性および地域課題、自治体等の対応状況を踏まえ、本学では、東海地域における産業を担う人材に求められる資質・能力について、次のように整理している。

- i. 情報技術の知識・理論と実践力を持ち合せている
- ii. モノづくり産業に顕在、潜在する課題、ニーズを発掘する感度を持ち合わせている
- iii. イノベーションを志向し、チャレンジすることができる
- iv. 既存の価値に新しい価値を付加（共存・共創）することができる
- v. 地域社会の持続可能な発展を探求することができる

このような資質・能力を有する人材を養成することは、本学の所在する東海地域における産業構造を踏まえ、かつ、眼前の課題に対し、将来のイノベーションをもって応えようとするに他ならない。

本学は、この5つの資質・能力を備える人材を“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”すなわち、デザイン思考を駆使し、IT（情報技術）をモノづくり分野に融合する価値総合型のイノベーションを創出することによって持続可能な地域社会を形成する担い手であると定義し、これを養成する人材像とする。

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”は、ビジネスとしての要求を充足しようとし、生産の仕組みを作る、快適な作業環境を作る、医療サービスを作る、娯楽のサービスを作る、服飾のサービスを作るなど、全ての人間に関する深い洞察に基づくデザインを行うものであると考える。深い洞察に基づくデザインは、一過性のビジネス創出を意味しない。「持続可能な開発のためのアジェンダ 2030（Sustainable Development Goals, SDGs）」（2015年国際連合総会決議,資料2）によって示された行動計画を引き合いにするまでもなく、将来を担う真のビジネスモデルは、環境の保全、経済の開発、社会の発展といったすべての人間と地球の繁栄、平和との調和を求められる。本学が養成する

“Designer in Society”は、未来を視野においた実践活動によって、世界経済の課題を先進するといっても過言ではない、この東海地域の課題を解決する持続可能なイノベーションを創発し、究極的には、人口増、資源枯渇、気候変動などグローバルな観点を、この地から世界へと示すのである。

1.2.2 修得させるべき能力

本学は、東海地域における産業を担う人材を養成するものであるが、前述のようなその人材に求められる資質・能力を考えたとき、それは次のような要素に再構成することができる。

1. ナレッジの獲得（知識・理解）：

情報技術の知識・理論と実践力を持ち合せている(i)ためには、情報技術の知識とビジネスの仕組みを知っている必要があり、また、モノづくり産業の課題や、ニーズを発掘する感度を持ち合わせ(ii)、既存の価値に新しい価値を付加し(iv)、地域社会の持続可能発展を探求する(v)人材であるためには、この地域のモノづくり産業に対する知識と理解が不可欠である。

これを「ナレッジの獲得」として構成し、その能力として、情報技術分野の専門職人材としてイノベーションを創出するための基礎力として、その前提となる“情報技術の基礎的知識”を有していなければならない。自らの創作物を社会に適合さ

せるため、そして“ビジネス”として成立させ持続可能なものとするための仕組みについても理解する必要がある。

また、修得した知識・能力をあらゆる領域との掛け合わせと考えるのではなく、地域の特長たるモノづくり領域にフォーカスすることにより、修得した汎用的な IT 技術を地域固有の需要領域や課題へとインプリメントすることを企図している。そのためには、既存の“モノづくりが培ってきた価値に対する知識と理解”がなければならない。

この「ナレッジの獲得」におけるキーワードとしては、情報技術の知識、ビジネスの仕組み、モノづくりへの理解が挙げられる。

2. 高度な実践力（能力）：

既存の価値を担い手たちと新しい価値を共創していく(iv)にはコミュニケーション力は欠かすことができず、モノづくり産業の課題に対する感度(ii)を発端に、イノベーションの創発に挑む(iii)人材であるためには、問題の発見力と解決力は必須である。そして、それを実践し、プロトタイプとしてインプリメントする能力が、イノベーションへのチャレンジを実践に至らしめる(i・iii)。

これを「高度な実践力」として構成し、その能力として、“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”となるため、複雑な社会に顕在する課題のみならず潜在する課題に対して洞察する必要がある。その過程は自己完結するものでなく、異分野・他文化との積極的に“コミュニケーション”し、社会を俯瞰し、時に仰望することで“問題・課題を発見”し、発見した問題・課題に対し“実際に解決案を提案”できなければならない。その提案は、アイデアに留まらない実際の“プロトタイプ”として、より具体的で実現性を帯びたものでなければならない。

この「高度な実践力」におけるキーワードとしては、コミュニケーション力、問題発見力、問題解決力、プロトタイプ開発力が挙げられる。

3. 共創の精神・チャレンジ精神（態度・志向）：

既存の価値に新しい価値を付加する共創の精神(iv)と、果敢にイノベーションの創発に挑む精神(iii)は、“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”が根幹に持つべき態度・志向である。

これを「共創の精神・チャレンジ精神」として構成し、その能力として、自らのアイデアを社会にインプリメントする過程において、他者と“協調し共に作り上げる姿勢”がなければならない。また“新しいものでも躊躇しない、新しい動きや変化に好んで対応”出来なければならない。

この「共創の精神・チャレンジ精神」におけるキーワードとしては、共創の精神、チャレンジ精神が挙げられる。

4. 高い倫理観（態度・志向）：

地域社会を持続可能な発展へと導くためのソリューションを飽くことなく探求する者(v)には、社会人としての一般的な倫理に加え、情報技術によって持続可能な社会を形成しようという、専門職人材が備えるべき倫理をも備えた「高い倫理観」が求められる。

これを「高い倫理観」として構成し、その能力として、自らの修得した能力を独りよがりなものとすることなく、社会の一員として、社会にとって「良きものを創る」という“社会的倫理観”を有し、情報技術分野の専門職人材として情報技術の持つ影響力やその範囲を理解し、そのための“情報倫理”を有していなければならない。

この「高い倫理観」におけるキーワードとしては、社会倫理、情報倫理が挙げられる。

以上のようなキーワード、すなわち構成要素もった4つの能力を、本学は修得させるべき能力と位置付ける。(資料3、4参照)

1.2.3 学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）

本学では、修学の成果の評価と認定に係る基準として、以下のように学位授与の方針（ディプロマ・ポリシー）を定め、学位授与にあたっては、所定の単位を修得し、専門職人材として必要とされる資質・能力を身につけていると判定されることが求められる。(資料5参照)

1.2.3.1 名古屋国際工科専門職大学のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

本学は、卓越した機能による技術的価値と優れた芸術的表現による文化的価値を備え、ビジネス上の成功を目指しつつ社会や環境への配慮を欠かさない人工物を創造し、モノづくりに強みを持つ“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”となるために、定められた在籍期間、及び、所定の単位を取得し、必修等の条件を満たすこと等を卒業要件とし、卒業を認定し学位を授与する。

1. ナレッジの獲得

東海地域のモノづくり産業に知識と理解があり、地域の抱える課題に自らの技術を応用実装していくために必要な「情報技術」と「ビジネス」の基礎的知識を有している。

2. 高度な実践力

モノづくり産業に顕在する課題、あるいは潜在する課題を発見し、ソリューションを提案、イノベーション創出のための高度な実践力を有している。

3. 共創の精神・チャレンジ精神

既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神を持ち合わせている。

4. 高い倫理観

社会の一員として、情報技術分野の専門職人材として守るべき規範と倫理観を有している。

1.2.3.2 工科学部のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

本学部は情報技術を応用する領域における専門職を養成する。そのため、本学の「ディプロマ・ポリシー」を踏まえた上で、定められた課程において以下の知識・能力・志向を修得し、教育の理念であるモノづくりに強みを持つ「**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）」として活動することができる学生に対し、卒業を認定し学位を授与する。

【知識・理解】

1. 情報技術の知識：情報技術分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な基礎的知識を有している。
2. ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力のビジネスとしての応用領域を理解している。
3. モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

【能力】

4. コミュニケーション力：異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
5. 問題発見力：モノづくり産業に情報技術を応用、主導する専門職人材として、問題を発見・設定する力を有している。
6. 問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対し複数のソリューションを提案することができる。
7. プロトタイプ開発力：モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを実際に開発する能力を有している。

【志向・態度】

8. 共創の精神：他者との関係や多様な価値観、他文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
9. チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
10. 社会倫理：倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11. 情報倫理：地域社会の発展のために情報技術分野の専門職人材として貢献できる。

1.2.3.3 情報工学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

情報工学科では、人工知能システム、IoTシステム、ロボット中心とした情報工学における教育・研究・実践活動を通して、情報工学分野における基礎及び専門技術に関する知識と実践力を身につける。さらに、モノづくり産業に顕在、あるいは潜在する課題をも発見し、自らの修得した能力をもってソリューションを提供できる技術者を養成する。

卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 情報技術の知識：AI、IoT、ロボットの各分野において、価値創造のためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論について理解している。
 - ・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的、数学的知識を有している。
 - ・IoTシステムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を有している。
 - ・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェアとハードウェアの知識を有している。
2. ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力（AI・IoT・ロボット）のビジネスとしての応用領域を理解している。
3. モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力（AI・IoT・ロボット）との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

【能力】

4. コミュニケーション力：異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
5. 問題発見力：モノづくり産業に情報工学を応用、主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。
6. 問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対して、
 - ・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関するソリューションを提案

することができる。

- ・IoT システムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析を用いたソリューションを提案することができる。
 - ・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェア発想でのソリューションを提案することができる。
7. プロトタイプ開発力：情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを開発する能力を有している。
- ・AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。
 - ・IoT システムコースに所属する学生は、IoT システムのプロトタイプ開発を行い、サービスへの応用にも着目する
 - ・ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関するソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。

【志向・態度】

8. 共創の精神：他者との関係や多様な価値観、他文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
9. チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
10. 社会倫理：倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11. 情報倫理：情報工学を扱う人材としての役割を理解し志向することができる。

1.2.3.4 デジタルエンタテインメント学科のディプロマ・ポリシー（卒業認定・学位授与の方針）

デジタルエンタテインメント学科では、デジタルコンテンツ分野における教育・研究・実践活動を通して、基礎及び専門技術に関する知識と実践力を身につける。さらに、モノづくり産業に顕在、あるいは潜在する課題をも発見し、自らの修得した能力をもってソリューションを提供することができるクリエイターを養成する。

卒業要件を充足し、以下の資質・能力を身につけた学生に学位を授与する。

【知識・理解】

1. 情報技術の知識：デジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を用いた価値創造のためのアルゴリズムや表現方法論について理解している。
- ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有している。

- ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化した知識を有している。
- 2. ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力（ゲーム・CG）のビジネスとしての応用領域を理解している。
- 3. モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力（ゲーム・CG）との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

【能力】

4. コミュニケーション力：異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
5. 問題発見力：モノづくり産業にデジタルコンテンツを応用、主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。
6. 問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対して、
 - ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化したソリューションを提案することができる。
 - ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化したソリューションを提案することができる。
7. プロトタイプ開発力：デジタルコンテンツを応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを開発する能力を有している。
 - ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、デジタルゲームに関して企画・開発する能力を有している。
 - ・CGアニメーションコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、CG映像に関して企画・制作する能力を有している。

【志向・態度】

8. 共創の精神：他者との関係や多様な価値観、他文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
9. チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
10. 社会倫理：倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11. 情報倫理：デジタルコンテンツを扱う人材としての役割を理解し志向することができる。

1.2.4 産業界等の社会との共有

本学は全体的な解決を目的とし、社会とともにある大学を基本理念の1つとして設定し、それに基づき組織、管理、教育、研究の全てにわたり新しくデザインされた大学である。そして大学経営と教育研究の協力的な相互独立関係、3つのポリシーの全教員の協力による合議的決定など、大学内は経営的にも学問的にも分断のないフラットな意思決定により、基本理念を貫くものである。その中で、変動する社会の期待や課題を、経営側、教職員の対話を通じて共有し、それを教育および研究に反映する。その方法は、経営側と教職員側の代表で構成される大学評議会での開放的な対話、教員間の専門的な課題の共有と解決方針の相互理解などにより、大学の社会貢献という抽象的課題を具体的な教育研究課題へと凝縮し、学生自らの学習の中に浸透させてゆくとともに、有効な大学社会連携を確立する。

本学の目的に基づき、協調すべき社会の対象は次のようにいえるであろう。工科という点では、現代社会のあらゆるセクターでその知識が求められているのであって、本学はそれらに“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”となる卒業生を送り出すこと、さらには卒業後の本学との連携により、社会に本学のデザインを核とする思想、行動を広め、社会の質の向上と、産業活動などの強化に貢献する。さらに実務経験を持つ教員の主導による分野横断的なプロジェクトを立てて研究を実施し、社会の期待、あるいは課題解決に有効な知識を創出する。これらは製造業、サービス業などの産業はもちろん、政治における立法、行政における政策立案、健康産業といわれる医療、農業などの様々な開発におけるデザインに広く貢献の対象があると考え、それらを教育、研究の上で考慮して行く。（参考として、製造業における応用領域の例を資料6に示す。）

これらを考慮しながら、本学では関連する産業界等との協力を努める。そのために、産業人、自治体職員などと学内委員からなる教育課程連携協議会を置き、そこに各界の専門家を招聘して現在の社会、産業の状況、産業からの期待、大学からの期待などについて討議、議論を行い問題を共有する。また本学での研究プロジェクトの計画については、産業、研究法人、既設の大学などとの連絡を行いつつ、既存の研究と相互に補完しながら、我が国の将来にとって有用なものとするべく討議する。また、臨地実務実習については、学生にとって最も効果の高い方法の探索のために、企業と緊密な討議を行って実行し、その結果の評価を全学で把握する。

1.3 研究対象とする中心的な学問分野

本法人は情報処理、情報通信、デジタルコンテンツ分野における実践教育において成果を上げてきたのであり、有能な実務的“**Designer**”を多数輩出してきた歴史を持っている。本学においては、この歴史における経験を存分に活かし、従来重視されなかった学問分野の開拓を図り、また現在の学問分野の強化に加えて分野間のつながりを開発し、現代社会、現在の産業に貢献する学問分野へと進化させることを目標としている。

よって、中心的な学問分野を特定の1つとして言及することや、従来の大学同様に明確に説明することは難しいが、現在の我が国の研究分類として科研費の審査区分表をもちいて、本学における研究対象とする学問分野を述べるのであれば、大区分Jの中分類61の「人間情報学及びその関連分野」に関連が深い。特に特定の技術分野にとらわれず社会全体を見据えた課題解決としては小分類90010の「デザイン学」の指向が重要である。デザイン学は大区分Jに加えて大区分Aの中分類1「思想、芸術及びその関連分野」にも属しているように、単なる技術だけではなく、思想や芸術的な感性を含む概念である。この考え方はこれまで述べたような文化などを学ぶことに加えて、技術を社会の中で活用する「実践力」を習得することに密接な関係がある。

さらに情報工学科およびデジタルエンタテインメント学科の固有技術領域に関して次の通りである。AIについては「ソフトコンピューティング関連」(61040)、「知能情報学関連」(61030)、「知覚情報処理関連」(61010)、「統計科学関連」(60030)などが関係が深い。IoTに関連しては「情報ネットワーク関連」(60060)、「計測工学関連」(21030)、「統計科学関連」(60030)を挙げることができる。ロボットは、「ロボティクスおよび知能機械システム関連」(20020)、「知能ロボティクス関連」(61050)、「制御およびシステム工学関連」(21040)などである。ゲームプロデュースに関連しては「エンタテインメントおよびゲーム情報学関連」(62040)並びに「ヒューマンインターフェースおよびインタラクション関連」(61020)が、最後にCGアニメーションについては「エンタテインメントおよびゲーム情報学関連」(62040)ならびに「高性能計算関連」(60090)が関連する。

アブダクション(仮説形成)は、デザイン思考において重要な役割を果たす。既存の領域として長い歴史がある設計学(「設計工学関連」(18030)で包含)でも、設計解を求めるプロセスが演繹を中心とする科学的な思考過程とは異なり、それはアブダクションとして定式化できることがよく知られている^{3, 4, 5, 6}。

分析を目的とした通常の科学では単一の知識体系のみを用いれば充分であるのに対し、人工物の創造の際にはいくつかの異なる知識体系群を用いる必要がある。このことは例えばロボットを設計するには、機械工学だけではなくセンサや制御回路に関する電子工学の知識、フィードバック制御システムを構築するための制御工学の知識、画像からアームのパスを決定するための画像認識、応用領域である作業プランニングの知識といった具合に、目的に応じて多くの知識体系群を有機的に統合して、最後に制御ソフトウェアシステムとしてインプリメントすることが必要であることが分かる。すなわち、創造の過程では「細

³ Takeda, H., Veerkamp, P., Tomiyama, T., & Yoshikawa, H. (1990). Modeling Design Processes. *Ai Magazine*, 37–48.

⁴ Roozenburg, N. F. M., & Eekels, J. (1995). Product design: Fundamentals and methods. Chichester, England: Wiley.

⁵ Schurz, G. (2007). Patterns of abduction. *Synthese*, 164(2), 201–234.

⁶ Dorst, K. (2011). The core of 'design thinking' and its application. *Design Studies*, 32(6), 521–532.

分化された知識を統合して創造する」ことが求められ、そこで統合される知識は高度に専門化された数学や物理学に基づく科学的知識のみならず芸術的感性や感受性、ビジネスに関する知識、さらには倫理観、社会や環境に与える影響などにも亘る。アブダクションはこのような知識を統合して創造するという過程を説明するのである。

1.4 教育研究上の到達目標

本学は教育上の目的を達成することに加え、専門職大学の第一人者として、従来の研究領域や体系ではない、より複合化した新領域や実践を伴う教育効果の研究を行う。そして、成果を広く社会に提供し発展に寄与するために、教員の研究・制作活動指針について、下記に到達目標を定める。

1. 本学教員は第一に、本学の定めた教育理念の実現に資する知識創出のための研究を行う。本学の教育は社会の期待に高い感受性を持ち、現代社会を特徴づける“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”と呼ぶ専門職を教育するのが目的であり、その教育の方法論の研究を行う。それは歴史的に確立された科学の領域の外の研究であり、研究方法も定められたものはない。したがって研究対象の設定、研究方法の考案、研究実施の方法などの考案に始まり、未開の教育論を展開する研究を行う。それが実際の教育に有効である水準まで到達することが求められる。
2. 本学教員としての新たな価値の創造を実践する研究においては、その研究で行われた思考過程を客観的に記録し表現する論文も本学にふさわしい研究である。しかし、このような価値創造の背後に隠れている論理を抽出できる対象として貴重な研究は、伝統的学問の領域に対応する一般の学会では論文として認められないことが多い。しかし、価値創造の背後から抽出してデザイン思考の要素の重大性による評価を基準にして査読をする雑誌もあらわれていて、本学教員は、それらの雑誌に採択されることによって本学の新しい研究の社会的価値を高めるところまで到達することが期待される。
3. 本学の FD の一環として、教員の間で教育研究課題についての討論を常時行う。研究は基本的に孤独な世界であるが本学の教員は教育についての認識を共有している仲間であり、教員同士の対話の中からふさわしい研究課題が発掘されることが期待される。また相互の教育研究における情報交換のため、研究紀要（論文・作品論文を含む）への寄稿や持ち回りの研究会を通じて、教育研究情報を交換しながら研鑽を積むことにより、専門職大学に相応しい教育・研究態勢を確立する。
4. 本学教員は学内のみならず、科学者コミュニティの 1 人として自己の研究に責任を負う。これは研究者として現在の研究状況の中で自分の研究の意義を認識し、コ

コミュニテイにおいて発言することであり、特に学会においては、1人の研究者として行動することが求められる。実際の学会活動においては積極的な活動を行い、内外の関係学会において原著論文の採択を目指すとともに、研究発表を積極的に行う立場に立つ。

5. 教育の質の向上のために、競争的環境の中に身を置き、科学研究費助成事業への応募や他の公的資金の獲得、産学連携研究の推進等、自立した研究環境の構築を実現する。
6. 本学教員においては、審査機構のある関連学会の原著論文の採択を目指す。ここには審査機構のある内外の著名なコンペティションへの応募・採用・入選や、オリンピック・万博等の公的な展示会への出品等、作品等の応募・採用・入選を含める。
7. 社会活動や研究活動、教授法の研究、教育効果の評価等を通して到達目標を定め年度ごとに個人業績や活動実績を記録し目標達成度とともに評価する。

1.5 既存学校との違い

1.5.1 専門職大学と専門学校・大学との違い

本学は、職と密接に関連し即戦力を養成する専門学校や、教養教育によって幅広い知識・教養を培い専門教育によって理論に重きを置いて学術的な研究を行う大学のいずれでもない。専門職大学とは、学生の興味・関心あるいは動機などに着目し、かつ実践・実務に重きを置いて学ぶべき内容を体系的に整理した上で、実現者としての自立した信念を持って行動可能な人材を輩出する教育機関である。本学が提案する専門職大学は、ソフトウェア・インテンシブな製品、サービス、エンタテインメント、コンテンツの製作を実践、実現する論理的思考能力ともものづくりに必要な感性を備えた **Designer in Society**、感性豊かなクリエイターを養成しようとする試みである。

既に我が国においてもこのような専門職が求められ始めているが、それはまだ緒に就いたばかりである。既存の伝統的職業構造の中でその職種が正当にかつ順調に育つためには、教育を受けた者の先進的努力も必要である。新しい職を我が国社会に創出するために、教育機関とそこで学ぶ者の共同作業が必要であり、その共同作業を可能とする機関であることも我々の目標である。

1.5.2 修得する能力の違い

専門職大学が養成する人材と、専門学校が養成する人材像の違いを端的に述べると、「専門学校：**顕在的**な問題への対応を得意とする人材」に対して、「専門職大学：**潜在的な問題**にまで対応できる人材」である。

専門職大学と専門学校の立ち位置を明確にし、益々混沌とする未来社会に対し専門職大学の必要性を明示するためには、はじめに大学と専門学校で養成されている人材の違いについて明記する必要がある。基本的に大学は人類の宝といわれる学問体系の各分野に特化した学問領域を身につけて、その分野で教育し（教育人材）、研究し（研究人材）、応用する（実務人材）者を養成する役割を持った教育機関であり、専門学校は社会に明示的に存在する需要を実現するために必要な知識を学習し、それをもとに、その需要を満たす産業に身を置いて学習結果を生かしつつ実現者の役割を果たす者を養成する教育機関である。大学は上記の使命を学問体系とともに区分し、特に科学においては「分析」能力に重きが置かれ、学問の進化という大きな役割を担ってきた。その結果、ノーベル賞を受賞するような人物を数多く輩出し、科学を更に極める道をたどっている。一方で、それは「総合」能力の涵養が不十分であったと見ることもでき、分野別に細分化された教育体系は現実社会のニーズに的確に応えることができなかつたことも否定できない。ここを補う役割を担ったのが専修学校である。「職業若しくは実際生活に必要な能力を養成し、又は教養の向上を図ることを目的として次の各号に該当する組織的な教育を行う（学校教育法 第124条）」とされる専修学校の中でも、専門課程を置く専修学校は専門学校と称される。専門学校では現代社会のニーズに即応した柔軟かつ実用的なカリキュラムによってより高度な専門的技術・技能の習得がなされ、養成された人材は総合力を持って企業の即戦力として現代社会に寄与している。

大学、専門学校はそれぞれ、その目的に相応しい役割を担い、多くの人材を輩出してきた。だが、それらの教育機関が、急激に変化、複雑化、複合化する社会に欠かせない高度な職業人材をすべて養成するのは困難な状況が訪れている。現代社会は、可視的な需要だけでなく、未来を見据えた潜在的な需要をも感受・探索し、それらを顕在化したうえで必要な知識を選出・創出し、そうした需要を掘り起こす能力を持った、真のイノベーションの実現者である“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の存在が欠かせない状況となっている。そこで、本学は専門職大学として、真のイノベーションを実現できる“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成を目標とする。

1.5.3 出口の違い

真のイノベーションの実現者とは、自らが専門とする分野知識で実現可能な需要を見出して実現する伝統的技術者に対し、実現のために必要な知識が不明の需要に取り組み、その実現過程で自ら新しい知識を創出しつつ需要を満たす解を作り出す技術者であるが、この能力を持った人材が最も必要とされるのは社会が求める工科領域である。これは令和2年度から初等教育ではじまるプログラミング教育からも明らかのように、情報教育は社会的要求で、現在の産業における最大の関心事は情報化であり、大学に対する期待は情報技術者養成の抜本的対策である。情報化は企業の産業競争力を決めるのみならず、産業の収

益構造に大きな影響を与え、その結果産業構造を変え、さらに産業の牽引者を、かつての「個別ハード製品」の生産企業から、「データ・情報型のプラットフォーム」産業へと変えつつある。この変化の重大性は、ものが情報に変わったという表面的な技術変化を見るだけでは理解できず、実はその背後にある企業経営の根幹の変化である「物理的な製品製造中心を脱してデザイン志向へ」という思想の変化があることを知る必要がある。物理製造は伝統的工学の文化に従って構成されるリアルな世界の主役であるが、デザインはそれを包括するサイバーな世界の主役である。本学が目標とする“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”は、デザインの「期待（サイバー）から解（リアル）を創出する」という新しい思考原理を身につけた専門職である。彼らは、単に分野としての情報技術を身につけた“Designer”、情報技術者という専門家に止まらず、ビジネス面においても新たなビジネスの創出も視野に入れたビジネスリーダーとしても期待される。

以上の事柄と、従来の高等教育機関ではない専門職大学で学びを受け、規程の要件を満たし卒業する人にとって、卒業は身につけた専門職能力を社会のために発揮することができる場の選択の機会であって、特定企業への就職が必ずしも目的にならない。強いて言及すると、日本標準産業分類の大分類でいえば、情報通信産業は勿論、鉱業、建設業、製造業、サービス業など科学技術によって高度化、高能率化を図る産業は全て含まれ、直近の就職先は工学や情報系の大学、工業系専門学校の卒業生と似た企業が想定されるが、専門学生の大きな実践力といった感覚を持って活躍でき、かつ、フレキシブルに職を移れる時代の流動性に対応できる点から、未来の出口に大きな違いが表れることが容易に想定される。加えて、専門学校を卒業し専門技術に特化したスペシャリストの道を歩む人材とは違い、本学の卒業生は組織のリーダー的位置になる意味で、キャリア構想に違いが出る。

本学と既設専門学校の HAL 名古屋の比較に限ると、本学で輩出する人材は学士となるため、単なる専門家ではなく、ジェネラリストとしても見識を持つことは必須となっており、学士が採用条件で必須であった企業が新たな就職先になる他に、実際に理論の学修強化や研究要素が新たに加わったために、物事を俯瞰できる能力が強化されることによって、例えば、具体的な業種で述べると、データアナリストやシンクタンクといった業種の企業が新たに加わることが想定される。更に、大学機関として研究要素が新たに加わっており、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”を学んだ人材が、研究機関や大学院へ進学することにより、新たな価値が生まれることも想定される。

1.5.4 専門学校と専門職大学の教育課程の比較

既に述べてきたフレキシブルな人材になるためには、例えば機械工学を確固たる信念で学び誰にも負けないというような、高い専門性や現代社会のニーズに特化することではなく、未来を見据えて学びを使い実践する、例えば、電気工学に越境し現実問題に入っていく、さらに流動性の高い社会に対応できる志向性を持たなければならない。そういった人

材を養成するためには、研究とともに職能教育が重要な教育要素になり、これらを効果的に複合することによって、興味を持って、自ら問題を発見し、論理的に問題を解決するまでの過程を実践することで、アカデミックとプラクティカルとを融合させた、これまでにない新たな教育機関が必要であり、それこそが専門学校と専門職大学の教育課程の違いである。

1. 医療の進歩によって高寿命化は確実に起こり、それに伴って近未来で現実化となるであろうキャリアの平行化や、全く違う職業への転身といった現代を生き抜く力として、フレキシブルに対応できる能力は重要であり、そこには必ず人生の途中で学び直しが発生する。よって、働く専門職の分野に関わらず共通して必要とされる能力を修得する必要がある。本学では具体的に、教養科目として「コミュニケーション力（外国語）」、「Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）」の根幹となる「倫理」、デザイン思考を支える創造力の源の一つとしての「感性」、の3つの能力について強調する。これは、専門学校に求められてこなかった、つまり学士力の1つとして従来の大学に求められる一般教養である。
2. 社会的要求である情報教育には、専門学校が担ってきた実践力養成の教育が有効である。特に、多くの制作を通しプロトタイプを生み出す授業スタイルは非常に効果的である。ただし、本学は潜在的な社会問題にも対応できるデザイン思考を中心とした教育課程が編成される必要があって、そこには包括的な技術力の強化と、より良い価値創造を生み出すためにその時々に必要な理論を修得する要素を加えるとともに、習得した知識を総合してものを創出するデザイン能力の養成に必要な、論理的思考力が涵養される教育体系であることが重要である。具体的には、動機づけが明確化した後の各種演習科目は Project Based Learning（以下、PBL）で数多くのプロトタイプの制作を行う他、工科領域で絶対的に必要な理論を学ぶ科目として「統計論」「線形代数」等の科目を体系的に配する。
3. 今この時点の社会理解はビジネスの現状を知る分析力が最も重要であるが、専門職大学が担うのは不確実性が更に増加する未来社会に重心があって、そこには調査だけではなく未来を見据えた戦略を立てられる能力が求められる。特に、イノベータとして社会のリーダー的存在になる者には、組織を後世に持続できる長期的な時間幅で戦略を立てられるビジネス展開能力が必要である。これは、従来の大学に求められてこなかった職能教育のうちの1つであり、かつ、専門学校がその役割を担ってきた現代社会の顕在的問題への対応力の応用である。
4. 研究によって科学は進化し、それは社会発展に大きく寄与している。その一連の流れは教育機関においては従来の大学がその殆どを担ってきた。新たな大学機関となる専門職大学もその役割を担うことは重要で、大学では補完することが難しかったビジネスとの接点に重きを置いた研究を行うことが、専門職大学の使命である。

上記の項目は、本学の教育課程の体系として、上記 1. を主に基礎科目に、2. を主に職業専門科目に、3. を主に展開科目に、4. を主に総合科目として体系立てることによって実現する。特に、1. は学士力の養成にあたり、主に従来の大学における教養科目で一部垣間見ることのできる科目、3. は専門学校が得意とする顕在的社会問題に対応できる実践力の養成を未来志向へ展開することで達成できる。よって、主に従来 of 専門学校で一部垣間見ることのできる科目が含まれる。

本学はこれを実現した教育課程の編成することで“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”を養成する。実際に編成した教育課程については、専門学校（本学既設学校 HAL 名古屋）との比較として明示することで明らかにする。（資料 7-1、資料 7-2）

1.5.5 既設学校の計画

本学の設置に伴い、同建物に位置している IT・デジタルコンテンツの「HAL 名古屋」における一部学科等を廃止する。詳細については資料 8 に添付する。

1.6 法人の沿革

本法人は、昭和 41 年に「名古屋モード学園」を開校し、その後、専修学校として、ファッションの「東京モード学園、大阪モード学園」、IT・デジタルコンテンツの「HAL 東京、HAL 大阪、HAL 名古屋」、医療福祉の「首都医校、大阪医専、名古屋医専」を設立、中核的専門人材を輩出してきた。そして平成 30 年に、本法人初となる大学「東京通信大学」が開学し、平成 31 年 4 月に「国際ファッション専門職大学」を開学、さらに令和 2 年 4 月には「東京国際工科専門職大学」の開学している。

本法人の理念は「創造力」と「豊かな人間性」を教育の根幹とした「人間教育」である。この理念のもと、本法人は自立した人格を育て、学ぶ意欲を持つ学生に応えるべく、学生を中退させない教育・最後まで学生の面倒を見る教育を実践し、職業人としての遂行能力を獲得させる知識教育や技術教育を提供し、各業界で活躍できる人材の育成に努めてきた。

このように本法人の歩みは、知識教育や技術教育のみならず、日本学術会議による「21 世紀の教養と教養教育」（平成 22 年（資料 9））で述べられている「実践知」、つまり市民的・職業的活動に参加して自らの在り方を自省し調整できる知のあり方を重視した教育基盤を提供し続けてきたといえる。

本法人はこれまでも、我が国が進める職業教育政策に沿った形で教育課程を編成してきた。その証として平成 6 年には 2 年制以上の専門課程全学科に対して文部大臣（当時）から専門士称号の付与が認可され、平成 17 年には 4 年制の専門課程に対して文部科学大臣か

ら高度専門士称号の付与が認可された。その後、平成 26 年には申請可能な全学科に対して文部科学大臣から「職業実践専門課程」にも認可され、現在に至っている。

1.7 設置しようとする大学・学部・学科等に関連する別科

本学は一つの学部（工科学部）と二つの学科（情報工学科、デジタルエンタテインメント学科）を設置するとともに、国家資格別科を設置する。

《概要》

名称：国家資格別科〔Department of National Qualification〕

入学定員：40 名

収容定員：40 名

所在地：名古屋市中村区名駅四丁目 27 番 1 号

修学年限：1 年間

教育課程の概要：11 の専門科目を配し、うち 9 科目が必修科目、2 科目が選択科目とする。

修了要件及び履修方法：必修科目 30 単位、選択科目 6 単位から合計 30 単位以上を取得することを修了要件とする。

《意義・目的》

情報処理の促進に関する法律第 29 条第 1 項に基づき、経済産業大臣が行う情報処理技術者試験（基本情報処理技術者試験）に合格し、当該国家資格の取得を目的とする「国家資格別科」を配する。1 年制の国家資格別科を設置することで、本学での 4 年間という学修期間や学費を確保するのが難しい社会人や学生などに対して選択肢の幅を広げる効果があると想定する。

なお本別科は、独立行政法人情報処理推進機構に対し、基本情報処理技術者試験の午前試験免除が適用される修了試験を実施できる講座として認定申請を行う。

《学部・学科等との関係》

幅広い工学の中でも情報を固有領域とした専門職を養成する工科学部と同様の固有領域を専門としているという関係性を持つ。一方で、本科（情報工学科、デジタルエンタテインメント学科）とは違い、国家資格取得という特定の学びの目的を持ち、特別な技能教育を行うのが国家資格別科である。

2. 学部・学科等の特色

2.1 工科学部における教育の特色

本学は、工科学部の1学部を置く。この学部は、大学名にある工科領域を取り扱う。以下では学生の視点に立って、本学部の教育の特色を述べる。

学生が大学での教育機会を求めるとき、最初に立ちはだかるのが入学試験である。合格するためには十分な準備時間を費やす必要があり、受験勉強の期間中は自分の趣味や関心を棚に上げざるをえない。入学すれば、大学には整然とした教育課程が準備されており、単位取得に向けて淡々と授業科目を履修する。卒業に必要な単位を揃えることができれば、それは一定の教養と専門分野にかかる知識・技術の修得の証しとなり、卒業した大学・学部・学科に相応しい職業に就く。これが大学教育から就職にかけての規定路線であり、多くの学生は疑問を抱くこともない。

しかしながら、この路線に馴染まない学生も存在する。彼らは多様な出会いや経験を重ねて、自分が将来歩む道を模索しながら、生き生きと過ごせる学習機会を求め、そうした学修環境を提供する教育機関への入学を希望する。これは実感的動機であるが、本学ではそうした動機を、知識と技術を身につけさせることによって論理的動機へと導くことにより、真のイノベーションを実現できる専門職人材“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”を養成する。

本学の教育内容、想定される人材像、社会との連携の経験などの教育内容は、このような学生を歓迎するものである。そのためにアドミッション・ポリシーとして、面接により動機を確認する。アドミッション・ポリシーについての詳細は後の9章で述べる。このように本学では、入学希望者の実感的動機を尊重しながら、それを他人に説明でき、具体的なものづくりのへとつなげられる動機へと進化させることを目標として、学修の最初に一人一人の動機を私密的なものから顕在化されたものへと変換する教育を行う。それは各学科が対象とする技術が、社会において持つ意味を中心に、学科の特色を踏まえて、そのような動機をどのように実現するかを学ばせる。顕在化した動機は、学生本人に何を学ばなければならないかを考えさせ、科目学習の動機を持つようになる。これによって学生は、動機をもって授業科目を履修することが可能となる。これは本人にとっては動機の実現であるが、教育側から見れば理想的な学修環境といえる。

2.2 学科の特色と重点的機能

2.1節を本学の柱とし、学部学科の特色と重点的な機能を下記に記す。

本学は産業界及び地域社会との連携を生かすために「工科学部」を設置し「情報工学科」、「デジタルエンタテインメント学科」を設置する。以下、学部・学科ごとに教育の特色を明記する。

2.2.1 工科学部 情報工学科の特色

情報通信技術（ICT：Information Communication Technology）の発展により、インターネットとモバイルシステムが爆発的に普及し、産業界や一般の生活に深く浸透してきた。そのために、ICT 技術と物理的なシステムの融合であるサイバーフィジカルシステム（CPS：Cyber-Physical System）が、あらゆるシステムにおいて急速に指導的な構築原理となった。CPS とは、実世界（フィジカル空間）にある多様なデータをセンサネットワーク等で収集し、サイバー空間で大規模データ処理技術等を駆使して分析／知識化を行い、そこで得られた新たな情報を実世界に作用させる循環によって、産業の活性化や社会問題の解決を図っていく情報処理システムである。これまで経験と勘で行っていた作業や判断を効率化し、生産性の向上、新産業・サービスの創出、社会システムの課題解決などを図ることを目指している。少子高齢化やエネルギー制約などの課題先進国である我が国でこれらの社会的課題を解決することが出来れば、社会の持続的発展に資するだけでなく、先進技術として国際競争力を維持した経済発展が期待できる。

情報工学科では、様々な社会問題の解決と持続可能な経済発展を目指し、そのために必要となるサイバーフィジカルシステムの実現に必要な、AI、IoT、ロボットなどの先端 ICT 技術を高度に活用できる人材の育成を行う。その際、ICT 技術の基礎理論の探求や基盤的な技術の創出よりも、実世界の課題解決のために何が必要になるかアイデアを考え、基盤的な情報技術を組み合わせるプロトタイプを開発し、解決策を可視化する「基盤技術を応用する情報技術」を探求することに重きを置く。これを第 1 の特色とする。

また CPS 実現に際しては、実世界での経済効果や環境・人間に及ぼす影響が大きいことを深く考慮した「デザイン思考」の実践が必須である。そこで第 2 の特色として、広い技術分野を俯瞰し、課題解決のための新しい産業システムや社会サービスを自ら考案できる能力と、ICT 技術によりそれらを実現する論理的思考能力を備えた人材“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の育成に重点を置く。

以上の考え方に基づき、情報工学科には「AI 戦略」、「IoT システム」、「ロボット開発」の 3 つのコースを設置する。様々な産業や社会課題が実在するフィジカル空間と、サイバー空間が密接につながる CPS を実現することで諸問題を解決する方法を探るためには、1)実空間の情報を高度に分析し解を求める AI 技術、2)実空間をセンシングしたデジタル情報をサイバー空間につなぐ IoT 技術、3)サイバー空間の情報を再びフィジカル空間に戻して産業に応用、社会に作用させるロボット技術、この 3 つの技術要素が不可欠である。

「AI 戦略コース」では、自動車の画像認識技術による自律走行や膨大な医学的根拠を元に正確な診断を行う医療システムの応用事例に見るように、ビッグデータから目的の情報を学習し推論する理論を理解し応用する技術を身につける。

「IoT システムコース」は、スマートメータ等の IoT 機器を通じて電力供給を効率化するスマートグリッド、日常の生活に関する情報を加えて拡張したスマートシティ、ドローンを用いて建機を自動で動かすスマートコンストラクション等の応用に見るように、クラウド・サーバとセンサデバイス間のネットワークキング、デバイス制御、データベース構築の理論を理解し応用、ビッグデータを生成する技術を身につける。

「ロボット開発コース」は、ファクトリオートメーションの中核となる産業ロボット、家事をサポートするホームロボット、対話ができるコミュニケーションロボット、介護ロボット、災害対応の救助ロボット、農業や建設現場で利用される作業ロボットの応用事例に見るように、ロボットの技術要素であるセンサ系、知能・制御系、駆動系の3つを有する智能化した機械システムの理論を理解し応用する技術を身につける。

加えて、コース共通として、プロトタイプによって実証されたシステムやサービスが市中で持続するために考慮すべきビジネスの仕組みや、人々に受け入れられるための社会倫理について学ぶ。

情報工学科の第3の特色は、各コースに設けるプロトタイプ開発の実習である。学生の自発的な取り組みで自らの興味や好奇心を具現化し、機能を可視化するために、ソフトウェアとハードウェア、ネットワークを統合したシステムのプロトタイプ開発を反復する。この実習により、グループメンバーと連携して開発できるコミュニケーション能力と、トライアル・アンド・エラーを厭わず途中で諦めない“やりきる力”も身につける。

これらの特色により、「理論と実践の架橋による職業教育」を実現し、環境や社会に配慮した最適解を選択する倫理観を持って新規の社会サービスを自ら考案し発信できる能力を醸成する。また、この分野の技術革新は早く、日々、研究・開発が進められている。国内および海外の先進的な研究・応用事例や標準化動向を視野に入れカリキュラムへ反映することで、基礎から応用までを集中して実施するだけでなく、「実践」に重きを置きつつもアカデミックな学びもできる新たな教育機関である専門職大学として差別化を図る。

2.2.2 工科学部 デジタルエンタテインメント学科の特色

エンタテインメントは演劇や音楽・映像等、人々を楽しませる娯楽である。デジタルエンタテインメントは従来のエンタテインメントに IT 技術を応用することで、今までに見たことのなかった表現や新しい体験を提供する。だが、単に IT 技術を付け足すだけではデジタルエンタテインメントは成立せず、人々を楽しませるといったエンタテインメントの本質を理解し、適切に IT 技術を用いる必要がある。

本学科では、そのための知識や技術を講義、演習、実習を通して学び、デジタルエンタテインメントコンテンツを創造するための人材の育成を目指す。そこで、インタラクティブコンテンツを生成するための知識・技術を学ぶ「ゲームプロデューサーコース」と、デジ

タル映像を生成するための知識・技術を学ぶ「CG アニメーションコース」の2コースを設置する。

「ゲームプロデュースコース」では、ビデオゲームを企画・開発するために必要な知識や技術を学ぶ。インタラクティブネスが特徴であるビデオゲームは、コンピュータソフトウェアとして動作するため、プログラミングなどの技術スキルが必要になるが、エンタテインメントでもあるため技術以外の知識も必要となる。プログラミングの授業に加え、ビデオゲームのソフトウェアやハードウェアの歴史、ゲームデザイン（ジャンル、ゲームメカニクス等）、高い没入感を提供するコンテンツであるためクリエイターとしての倫理感等、幅広い知識を修得できる授業を構成している。また、近年注目されているAIについては、一般的なAIについて学ぶと共に、ゲーム内でのAIや開発時に使用するAI等、これからのコンテンツ開発に影響を与えるため特別に授業を配してある。3年次以降ではCGアニメーションコースの学生と共同で実習を行う事で、表現力の高いアセットを用いた高品質なインタラクティブコンテンツ制作の実習を実施する。

「CGアニメーションコース」では、映像コンテンツを制作するための基本である、表現や技術の歴史、映像理論や関連する技術（収録、表示等）を学ぶと共に、コンピュータグラフィックスのアルゴリズムや関連する数学や物理を理解しアセット等を生成する技術を修得する。モデリング・アニメーション・レンダリング等のCG制作の一連のプロセスを学ぶことに加え、プログラミングの基本を学ぶ事で、リアルタイムCGやツール拡張のスキルも習得する。3年次以降では、ゲームプロデュースコースの学生と共同でインタラクティブな映像やゲームコンテンツ制作の実習を学ぶ。これはHMD (Head Mounted Display)やHUD (Head-Up Display)を使用した映像やプロジェクションマッピングを状況に合わせて変化させる映像など、最新エンタテインメントに関する、もしくは将来に一般的となるエンタテインメントを創造する機会となる。

3. 大学・学部・学科の名称及び学位の名称

本学設置の趣旨、教育課程等を踏まえ、各名称を以下とする。

3.1 大学の名称

名称：名古屋国際工科専門職大学

International Professional University of Technology in Nagoya

理由：

本学は工科分野において、日本のモノづくりの中心である愛知県を拠点に、日本社会のみならずグローバル社会からの期待に応え、かつ、そうした社会の発展に寄与

するための国際性を視野に入れた教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となる人材を養成する。

こうした目的を簡潔かつ明確に伝えるため、本学は名称を「名古屋国際工科専門職大学」と定める。工科分野を専門分野としながら、コミュニケーション力、生涯学習能力、ビジネススキルをも身につけた国際業務を志向する人材を養成するという意図と、日本を代表する輸出産業を有し、グローバル人材を養成するに相応しい愛知県で、時代が求める専門職人材を養成する機関を明示する名称である。

また、愛知県および名古屋市による「愛知・名古屋の成長戦略基礎調査 報告書」（平成 25 年、資料 10）によれば、成長戦略にかかる施策として、ロボットや次世代自動車事業の推進とともに、知的価値を生み出し、世界で活躍する高度かつグローバル人材を育成する戦略が打ち出されている。こうした方向性に鑑みても、愛知県および名古屋市において「国際工科」専門職大学を設置するニーズは高い。

この新しい専門職大学は、現に人材が不足していることに鑑み、設立が急務であることから、次の年月日および場所に設置する。

設立年月日 : 令和 3 年 4 月 1 日

校地校舎の設置場所 : 愛知県名古屋市

3.2 学部の名称

名古屋国際工科専門職大学に配する学部名称は以下とする。

名称 : 工科学部

Faculty of Technology

理由 :

1 章で既に述べたように、本学では、工科領域に必要とされる専門職人材の目的としている。

本学部の職業専門科目は工科 (Technology) と呼ばれる分野であり、対応する職業は日本標準産業分類の大分類でいえば、鉱業、建設業、製造業、情報通信産業、運輸業、サービス業など、科学技術によって高度化、高能率化を図る産業はすべて含まれると見てよい。専門職大学での教育は工学の専門家の育成ではなく、広義の製造企業の現場において、広い工学系知識を駆使して企業目的を達成する専門職の育成を目的としているため、学部名称を「工科学部」とし、英訳名称については上記の経緯と、1 章で述べた工科 (Technology) の趣旨、国際的な通用性も踏まえた上で「Faculty of Technology」とする。

3.3 学科の名称

名古屋国際工科専門職大学 工科学部に配する学科とその名称は以下とする。

名称：情報工学科

Department of Information Technology

理由：

本学科は、工科先端 ICT 技術分野における基礎教育・職業専門教育と、日本を代表する工業地帯の中心である愛知県の地域社会との連携による実践教育を通じて、デザインの思考を主として持ちつつ論理的思考も備えたグローバルに活躍できる「デザイン思考を実践できる情報技術者」の養成を目標とする。

本学新設の情報系学科では、情報処理学会の科目ガイドライン「J17」にある科目（情報処理学会、大学の理工系学部情報系学科のためのコンピュータサイエンス教育カリキュラム J97、1.1 版 (Sep. 1999)等）を多く含み、AI、IoT、ロボットの講義科目と演習科目を強化し、専門職に向かう学生の力となるカリキュラムを備えるように設計している。よって、名称を「情報工学科」とする。

英訳名称については上記の経緯と、1 章で述べた工科 (Technology) 趣旨や、国際的な通用性も踏まえた上で「Department of Information Technology」とする。

名称：デジタルエンタテインメント学科

Department of Digital Entertainment

理由：

本学科は、デジタルエンタテインメント分野にかかる理論教育と、関連産業および地域社会との連携などを通じた実践教育を通じて、デザイン思考と論理的思考を備え、グローバルに活躍できるデジタルコンテンツ技術者の養成を目標とする学科である。エンタテインメント業界の中心分野となっているデジタルゲームおよび CG アニメーションを教育・研究する扱う学科であることに鑑み、学科名称は「デジタルエンタテインメント学科」とし、英訳名称については国際的な通用性も踏まえた上で、「Department of Digital Entertainment」とする。

3.4 学位の名称

工科学部 情報工学科

学位名称：情報工学士（専門職）

Bachelor of Information Technology

理由：

既述のとおり、情報工学科における教育課程は、情報処理学会の科目ガイドライン「J97」「J07」にある科目（情報処理学会、大学の理工系学部情報系学科のため

のコンピュータサイエンス教育カリキュラム J97、1.1 版 (Sep. 1999)等) を豊富に含むように設計しており、社会の要請の強い AI、IoT、ロボット等の産業に焦点を合わせている。したがって、学位名称は情報工学士 (専門職) とする。

英訳名称については上記の経緯と、1 章で述べた工科 (Technology) の趣旨や、国際的な通用性も踏まえた上で「Bachelor of Information Technology」とする。

学位名称：デジタルエンタテインメント学士 (専門職)

Bachelor of Digital Entertainment

理由：

デジタルエンタテインメント学科は、同業界を牽引するデジタルゲームおよび CG アニメーションを専攻分野とし、それぞれの分野における理論教育と、関連産業および地域社会との連携などを通じた実践教育を施す。こうした教育の目的は、グローバル規模に拡大しているデジタルエンタテインメント業界において、競争力のあるコンテンツを生み出すことができる技術者の養成である。

このような教育研究上の目的・内容に鑑み、学位名をデジタルエンタテインメント学士 (専門職) とし、英訳名称については、**BSc in Digital Entertainment Technology (Abilene Christian University, USA)** といった他大学の事例や、国際的な通用性を踏まえた上で「**Bachelor of Digital Entertainment**」とする。

3.5 教育の質の同等性を確保するための仕組み

本学は教員間連携により課題点を共有するのはもちろんの事、教員の違いによる教育手法の違いから生まれる教育効果の違いを分析し、各教員にフィードバックすることで教育内容の改善・向上を図る組織体制を組む。具体的には、専門職大学設置基準第 20 条に則り、授業内容および方法の改善を図ることを目的に FD 委員会を設置し、FD 活動を推進することで、それを達成する。例えば、学生によるアンケート等の分析やそれを踏まえての対策を法人本部学務室と連動して担うものとし、教員相互の授業参観・授業評価、外部講師を招聘して教育方法改善のための講習会の企画等も含め、教員の教育技能の向上および能力開発を図るものとする。

また、系列校である「東京通信大学」の開講科目について、法人が負担して聴講できる制度を活用し、教員の能力向上を図る。

4. 教育課程の編成における考え方及び特色

4.1 教育課程の編成及び実施の方針

本学は、日本のモノづくりの中心地であり、デジタルコンテンツを次世代産業として位置づける愛知県において、真のイノベーションの実現者となる人材の養成を目標とする。また、本法人が専修学校教育を通じて積み上げてきた産官学連携による実践教育の実績を基盤に、地域との接点と連携を重視した教育を施す。教育課程の編成においては、顕在あるいは潜在する課題に積極的に取り組む授業科目を配置することによって、地域に愛着を覚えるとともに、地域に必要とされる人材を養成する。

本学は真のイノベーションの実現者を養成する。そのために教育課程の編成においては主として、職業専門科目および総合科目を通じて情報工科もしくはデジタルエンタテインメント分野の「高度な専門職人材」に必要な知識・技術を修得させる一方、展開科目の履修を通じて、「高い付加価値を生み出す専門職人材」に欠かせないビジネススキルをも身につけさせる。また基礎科目の履修によって、100年時代の人生を生き抜く専門職人材として、生涯にわたって自らの資質・能力を高めるための基礎力を培わせる。

さらに、地域に必要とされる人材の輩出を目指して、教育課程の編成にあたっては、地方公共団体や地域産業界との連携を重視する。なかでも、専門職大学の特徴である実習科目を活かして、2年次に配置する「地域共創デザイン実習」にて地域に顕在・潜在する課題への取り組みを端緒に、本学における実習科目および「臨地実務実習」を通じて、学生には地域課題への取り組みにおいて重視されるスキルを段階的に高めさせる。

なお本学は、産業界および地域社会との連携により教育課程を定期的に見直すとともに、円滑かつ効果的に実施することを目的として、教育課程連携協議会を設ける。教育課程連携協議会の構成員は、真のイノベーションの実現者となる人材の養成と、地域に必要とされる人材の輩出という本学の目標を共有する。

4.1.1 カリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

本学では以下のようにカリキュラム・ポリシーを定め、教育課程を編成、実施する。参考資料として教育課程の進行が把握しやすいカリキュラム配置（資料11）や、教育課程の科目群が把握しやすいカリキュラムツリー（資料12）を添付する。また、各ディプロマ・ポリシーに対して以下のカリキュラム・ポリシーがどのように対応しているのかが明確になるように（資料13、14）を添付する。

4.1.1.1 名古屋国際工科専門職大学のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

名古屋国際工科専門職大学では、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のとおり教育課程の編成及び実施の方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。

<教育課程>

- ・東海地域のモノづくり産業に対する知識と理解、地域課題に応用可能な情報技術とビジネスの基礎的知識を身に付けさせる教育課程とする。
- ・モノづくり産業に顕在または潜在する課題を発見し、ソリューションを提案し、プロトタイプを作成、社会実装までを視野に入れた高度な実践力を身に付けさせる教育課程とする。
- ・モノづくり産業における既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神を身に付けさせる教育課程とする。
- ・モノづくり産業のイノベーションによって、地域の持続可能な発展を探求する専門職人材としての高い倫理観を有し、守るべき規範や専門的な技術者としての倫理観を身に付けさせる教育課程とする。

<教育内容・方法>

（教育方法）

本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

（学修方法）

1. 科目が初歩的なものから専門的なものへと進行する配置の中で、初歩過程で学んだ内容が、どのように専門科目の基礎をなすのか、また、専門科目の内容がどのようにして社会にどのように役立つかを実習科目や総合科目を通じて学ぶ。
この実感が、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の基礎となる。
2. 1 年次前期は、学修への動機づけを目的とした科目を配置することによって、学生に「実用」を理解させる。そのうえで、後期より理論を学ぶ科目を配置している。これは、社会に役立ちたいという動機が、学問によって裏付けられることを経験し、実感的動機を論理的動機に変換させることでもある。それに基づいて、専門的な科目は学修動機を満たすものとして自発的に学修することが可能となる。
3. 実務経験のある教員から何を学ぶかを知り、また実習、演習、臨地実務実習なども、漫然と課題に向かうのではなく、自発的に学修するものとして位置づける。

4.1.1.2 工科学部のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

工科学部では、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のとおり教育課程の編成及び実施の方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。

このカリキュラム・ポリシーに沿って、「学修方法」や「学修成果の評価方法」などを続けて定める。

<教育課程>

科目区分に応じて、次のとおり教育課程を構成する。

【基礎科目】

- ・生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的および職業的自立を図るために必要な能力を修得させることを目的として、コミュニケーションや経済、国際関係、倫理など、社会生活にかかわる知識を修得させる「基礎科目」を開設する。
- ・グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配置する。
- ・職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力および社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。

【職業専門科目】

- ・情報技術に係る専門職人材に必要とされる理論的かつ実践的な能力及び当該職業の分野全般にわたり必要な能力を修得させることを目的として「職業専門科目」を開設する。
- ・理論的かつ専門性の高い即戦力となる人材の育成を図るため、演習を重視した講義科目と、実践力の修得を図る実習科目を置く。
- ・東海地域のモノづくり産業を担う専門職人材に必要な、東海地域のビジネスの仕組みに対する知識・理解や、顕在あるいは潜在する課題を発見する力、地域の既存事業者と共にチャレンジ精神を持って課題解決に導くためのソリューションを提案する力、社会実装までを視野に入れたプロトタイプ開発能力を涵養する科目を配置する。
- ・情報分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な情報技術の基礎的知識を修得するための科目を配置する。

【展開科目】

- ・情報技術に関連する分野における応用的な能力であって、情報技術に係る専門職人材として創造的な役割を果たすために必要な知識・能力を修得させるため「展開科目」を開設する。

- ・東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。
- ・地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。

【総合科目】

- ・本学において修得した知識及び技能等を総合し、専門職人材として求められる実践的かつ応用的な能力を総合的に向上させるため、「授業科目」を開設する。
- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

<教育内容・方法>

(教育方法)

本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

(学修方法)

科目が初歩的なものから専門的なものへと進行する配置の中で、初歩的過程で学んだ科目内容が、どのようにして専門的な科目の基礎をなすか、また専門的な科目の内容がどのようにして社会にどのように役立つかを実習科目や総合科目を通じて学ぶ。この実感が、“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”の基礎となる。したがって、さんは特に 1 年次では最初に学修への動機づけ及びトピックへのエクスポージャーを目的とした科目によって理論を深く学ぶのではなく、何に使われているかを中心に理解する。その後原理や理論を学ぶ科目を配置している。これは自分が持っている社会に役立ちたいという動機が、学問によって裏付けられることを経験し、実感的動機を論理的動機に変換させることでもある。それに基づいて、専門的な科目は学修への動機を満たすものとして自発的に学習することが可能となる。これを実現するために、実務経験のある教員から何を学ぶかを知り、また実習、演習、臨地実務実習なども、漫然と課題に向かうのではなく、自発的に学習するものとして位置づけることができるものとなる。

<学修成果の評価>

【通常授業】

単位認定は所定の授業回数の 8 割以上の出席・課題提出を前提とし、その上で、各授業に応じて評価することとする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

【臨地実務実習】

臨地実務実習科目においては、受け入れ先の企業との連携の重要性から、必ずルーブリック評価表を用い、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。詳細の評価については、各種シラバスで明示する。

4.1.1.3 情報工学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

情報工学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のとおり教育課程の編成及び実施の方針（カリキュラム・ポリシー）を定める。

このカリキュラム・ポリシーに沿って、「教育内容・方法」および「学修成果の評価方法」を続けて定める。

<教育課程>

【基礎科目】

- ・グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配置する。

■該当科目：「英語コミュニケーションⅠa～Ⅳ」

- ・職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。

■該当科目：「コミュニケーションツール」、「社会と倫理」、「多文化共生社会」、「経済入門」、「国際関係論」

【職業専門科目】

- ・情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。

④ AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。

⑤ IoT システムコースに所属する学生は、IoT システムのプロトタイプ開発を行い、サービスのデザインに着目する

⑥ ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関するソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。

■該当科目：2～4年次に配置される実習科目

- ・AI、IoT、ロボットの各分野において、専門職業人としての倫理観をもって価値創造するためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論、情報倫理について知識・理解を修得するための科目を配置する。

④ AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的、数学的知識を修得する。

⑧ IoT システムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を修得する。

⑨ ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェアとハードウェアの知識を修得する。

■該当科目：1～4年次までに配置される講義・演習科目

【展開科目】

・東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。

■該当科目：「ビジネス総論」、「モノづくり総論」、「ファイナンスとコストマネジメント」、「グローバルビジネス戦略」、「知的財産の活用と保護」、「組織と意思決定」、「デザインとイノベーション」、「持続可能な社会におけるビジネス」

・地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。

■該当科目：「地域共創デザイン実習」

【総合科目】

・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

■該当科目：「卒業研究制作」

<教育内容・方法>

本学では「担任制度」を設け、学生 10 名程度に 1 名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

<学修成果の評価>

1. 基礎学力や情報活用能力、総合力を目指したそれぞれの科目は、カリキュラム・ポリシーに従って作成されたシラバスによって学修進行し、シラバスに予め記された評価の方法によって科目の合否を決定する。
2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。
3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。
4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。
5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。

6. 各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

4.1.1.4 デジタルエンタテインメント学科のカリキュラム・ポリシー（大学教育課程の編成・実施方針）

デジタルエンタテインメント学科ではディプロマ・ポリシーに掲げた能力を身につけることができるように、以下のとおりカリキュラム・ポリシーを定める。

このカリキュラム・ポリシーに沿って、「教育内容・方法」および「学修成果の評価」を続けて定める。

<教育課程>

【基礎科目】

- ・グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配置する。
 - 該当科目：「英語コミュニケーションⅠa～Ⅳ」
- ・職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。
 - 該当科目：「コミュニケーションツール」、「社会と倫理」、「多文化共生社会」、「経済入門」、「国際関係論」

【職業専門科目】

- ・情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。
- ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化したソリューションを提案する。
- ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化したソリューションを提案する。
 - 該当科目：2～4年次に配置される実習科目
- ・デジタルコンテンツの分野において、専門職業人としての倫理観をもって価値創造するためのデジタルゲームやコンピュータグラフィックスに関するアルゴリズムや表現方法論について知識・理解を修得するための科目を配置する。
- ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を修得する。

- ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化した知識を修得する。

■該当科目：1～4年次までに配置される講義・演習科目

【展開科目】

- ・東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。

■該当科目：「ビジネス総論」、「モノづくり総論」、「ファイナンスとコストマネジメント」、「グローバルビジネス戦略」、「知的財産の活用と保護」、「組織と意思決定」、「デザインとイノベーション」、「持続可能な社会におけるビジネス」

- ・地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。

■該当科目：「地域共創デザイン実習」

【総合科目】

- ・キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

■該当科目：「卒業研究制作」

＜教育内容・方法＞

本学では「担任制度」を設け、学生10名程度に1名以上の担当教員を配し、学修計画・履修登録のみならず、より良い教育及び学修を円滑に運営するための人間環境を整え「個に対する教育」を行う。

＜学修成果の評価＞

1. 基礎学力や情報活用能力、総合力を目指したそれぞれの科目は、カリキュラム・ポリシーに従って作成されたシラバスによって学修進行し、シラバスに予め記された評価の方法によって科目の合否を決定する。
2. 相互に関係し積み上げ学修がなされる科目においては定められた順序に科目取得を行う。
3. 各学年進級時に定められた単位数を取得していなければならない。
4. 個々の学生の学びの過程と評価についてはスタディーログとして記録し、教育の評価や点検の材料として積極的に利用した教育方法論の開発を行う。
5. 科目ごとに成績基準や評価方法を決定し学生に開示する。評価の客観性を得るために必要な科目にはルーブリック評価を取り入れる。

6. 各学年終了時に、年次の必修科目の単位取得を判定し進級の判断を行う。履修状況に基づき学生指導を実施する。学生アンケートによりカリキュラムの評価を行い次年度に活かす。

4.2 科目区分ごとの科目配置・教育課程の体系

専門職大学設置基準第 13 条に規定された 4 科目区分ごとに各種科目の配置を行い、それら該当科目の目的が果たされるように配置されている（資料 11,12）。

以下、科目区分別に詳述する。なお、各授業科目は、ディプロマ・ポリシーに掲げた能力に対応するよう配置しており、その内容は資料 14, 15, 16, 17, 18 に示す。

4.2.1 科目区分ごとの科目配置

4.2.1.1 基礎科目

基礎科目は、本学で学ぶ者が、生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的および職業的自立を図るために必要な能力を育成するための授業科目であり、両学科に共通する科目を配置する。

授業科目としては、以下のとおり、グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目や、職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力および社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。

① グローバルコミュニケーション科目

国際業務展開を志向する専門職人材に欠かせない、英語によるコミュニケーション力を修得させる。臨地実務実習の期間と 4 年次後期を除く全期間において、毎週 2 単元以上、英語コミュニケーション力を培う機会を設ける。

<配置科目>

1 年次 前期：「英語コミュニケーションⅠa」 後期：「英語コミュニケーションⅠb」

2 年次 前期：「英語コミュニケーションⅡa」 後期：「英語コミュニケーションⅡb」

3 年次 前期：「英語コミュニケーションⅢa」 後期：「英語コミュニケーションⅢb」

4 年次 前期：「英語コミュニケーションⅣ」

② コミュニケーションスキル科目

①の能力を最大限に発揮させるために、社会への発信力を養成する科目を配置する。この科目では、プレゼンテーション資料の作成スキルやシナリオベースの発表スキルを修得させる。

<配置科目>

1年次 後期：「コミュニケーションツール」

③ 倫理科目

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の根幹となる、倫理観を涵養する科目の一つとして、社会生活を営むうえで一般に備えるべき社会倫理を修得させる。

<配置科目>

2年次 前期：「社会と倫理」

④ 基盤科目

専門職人材は、組織の一員として行動するだけでなく個人としての責任において社会的に行動することが求められることから、専門職としての人格形成に必要な教養や、社会関係における洞察力や行動がもたらす社会的な影響の予測力、未来社会を描き出す構想力などを基礎として持つ必要がある。この科目では、文化や経済、国際関係など、情報工学分野の職能人として基本的・汎用的な知識・教養を修得させる。

<配置科目>

1年次 前期：「多文化共生社会」、「経済入門」

後期：「国際関係論」

4.2.1.2 職業専門科目

職業専門科目では、情報技術に係る専門職人材に必要とされる理論的かつ実践的な能力及び当該職業の分野全般にわたり必要な能力を修得させることを目的として、演習・実習を重視した実践的教育を行うための科目を配置する。また、各学科で異なる専門分野に応じた選択科目・必修科目を配置するほか、コースに応じて、より専門的・実践的な学修が可能となるようコースコア科目を設定する（コースコア科目については後続の章で詳述する）。

以下に、職業専門科目における科目配置の主な考え方の軸と各学科における科目配置を示す。

【必修科目・選択科目】

必修科目には、学科包括科目として各学科の分野全般に関連する科目を設置し、イントロダクションと同時にデザイン思考を支援、専攻する分野における理論的かつ実践的な能力や分野全般の概要を俯瞰できるように配慮する。また、理論科目として、問題の分析やモデル構築などに必要な数学・物理学、情報技術の基礎的な知識を修得する科目を配置するほか、各学科の専門分野に関する情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。

【実習科目（臨地実務実習・学内実習）】

職業専門科目における授業科目には、東海地域のモノづくり産業を担う専門職人材に必要な、東海地域のビジネスの仕組みに対する知識・理解や、顕在あるいは潜在する課題を発見する力、地域の既存事業者と共にチャレンジ精神を持って課題解決に導くためのソリューションを提案する力、社会実装までを視野に入れたプロトタイプ開発能力を涵養するため、実習科目を配置する。

そして、この実習科目は、実際の企業において事業活動に沿ってそれまでに修得した知識や技術、経験を実践する臨地実務実習と、それに臨む前段階として、知識や技術の実践的な応用を修得することを目的とする学内実習とを配置し、それぞれ、2年次の実習によりコミュニケーション力を修得させて後続の実習によってその定着を図るとともに、これを前提に、段階的に問題発見力、問題解決力、プロトタイプ開発力を修得させる。

また、学内実習によりプロトタイプ開発の技術の修得を先行させ、臨地実務実習において、発見・解決された課題にそれを適用する実習から、自ら課題を解決する実習、課題そのものを発見する実習へと段階を経て、問題発見力・問題解決力の修得させるとともに、プロトタイプ開発力の実践を重ねることで能力の定着を企図する。(資料 17-1 参照)

【講義・演習科目】

職業専門科目は、情報技術に係る専門職人材に必要なとされる理論的かつ実践的な能力の修得を目的とするが、理論的な科目を配置する一方で、理論に裏付けられた実践力や応用力を修得させる実践的な科目を配置することが重要である。本学では、この授業形態として「講義・演習」という科目を配置し、情報技術に係る専門職人材に必要なとされる理論的かつ実践的な能力の修得を企図する。

①情報工学科

情報工学科では、学科包括科目の履修を通じて、Society5.0時代に求められる情報通信技術の概要とそれによる社会の進展の可能性を知り、地域の持続的発展に向けて専門職人材に求められる倫理観のもとに、各自の関心分野や実現したいと考えるプロトタイプに係る技術が含まれる分野の背景知識と紐付けて理解し、学修する。

特に、地域や企業の課題に関連する専門的理論や制作理論などの知識を修得するとともに、実践的にそれを使用してプロトタイプの高度化を図ることによって、個別知識の理解を深める。

表1 必修科目 (情報工学科)

履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目
学科包括			実習科目			講義・演習科目		
講義・演習	1前	情報工学概論	実習	2通	臨地実務実習Ⅰ	講義・演習	1前	プログラミング言語
講義・演習	1前	デザインエンジニアリング概論	実習	3通	臨地実務実習Ⅱ	講義・演習	1前	コンピュータアーキテクチャ
			実習	4通	臨地実務実習Ⅲ	講義・演習	1後	Pythonプログラミング基礎
			実習	3後	ソリューション開発Ⅰ	講義・演習	1後	リアルタイムシステム
理論科目			実習	4前	ソリューション開発Ⅱ	講義・演習	1後	ハードウェア設計
講義・演習	1前	エレクトロニクス工学				講義・演習	2前	Pythonプログラミング応用
講義・演習	1後	情報数学				講義・演習	2前	データベース基礎と応用
講義・演習	1後	線形代数				講義・演習	2後	情報セキュリティ
講義・演習	1後	解析学				講義・演習	3前	技術英語
講義・演習	1後	物理解析基礎				講義・演習	3前	ソフトウェアシステム開発
講義・演習	2前	確率統計論				講義・演習	3前	情報技術者倫理

表2 選択科目 (情報工学科)

履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目
A群 実習科目			B群 実習科目			C群 実習科目		
実習	2前	AIシステム開発	実習	2前	IoTシステム開発	実習	2前	組込みシステム制御実習
実習	2後	メディア情報処理実習	実習	3前	ビジネスIoTシステム開発	実習	3前	ビジネスロボット開発
実習	3前	ビジネスAIシステム開発	実習	3後	地域IoTサービス応用	実習	3後	地域ロボットサービス応用
実習	3後	地域AIサービス応用						
A群 講義・演習科目			B群 講義・演習科目			C群 講義・演習科目		
講義・演習	2前	人工知能基礎	講義・演習	2後	デバイス・ネットワーク	講義・演習	2後	材料力学・材料工学
講義・演習	2前	自然言語処理	講義・演習	2後	IoTデバイスプログラミングⅠ	講義・演習	2後	機械設計
講義・演習	2前	人工知能数学	講義・演習	2後	エッジデバイス設計	講義・演習	3前	ロボット機構
講義・演習	2後	機械学習	講義・演習	3前	サーバ・ネットワーク	講義・演習	3前	ロボット制御
講義・演習	3前	深層学習	講義・演習	3前	IoTデバイスプログラミングⅡ			
講義・演習	3前	画像・音声認識						
A・B群共通 講義・演習科目			B・C群共通 講義・演習科目					
講義・演習	3前	データ解析	講義・演習	2前	制御工学基礎			
			講義・演習	2前	IoTの基礎			

①デジタルエンタテインメント学科

デジタルエンタテインメント学科では、学科包括科目の履修を通じて、Society5.0時代に求められるデジタルコンテンツ技術の概要とそれによる新たな付加価値創造の可能性を知り、地域の持続的発展に向けて専門職人材に求められる倫理観のもとに、各自の関心分野や実現したいと考えるデジタルコンテンツ制作に係る技術が含まれる分野の背景知識と紐付けて理解し、学修する。

特に、地域や企業の課題や新たな付加価値創造に関連する専門的理論や制作理論などの知識を修得するとともに、実践的にそれを使用してデジタルコンテンツの高度化を図ることによって、個別知識の理解を深める。

表3 必修科目 (デジタルエンタテインメント学科)

履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目
学科包括			実習科目			講義・演習科目		
講義・演習	1前	コンテンツデザイン概論	実習	2通	臨地実務実習Ⅰ	講義・演習	1前	CGデザイン基礎
			実習	3通	臨地実務実習Ⅱ	講義・演習	1後	ゲームアルゴリズムⅠ
			実習	4通	臨地実務実習Ⅲ	講義・演習	1後	オブジェクト指向プログラミング
			実習	3通	ビジネスコンテンツ制作実習	講義・演習	1後	ゲーム構成論Ⅱ
			実習	4前	デジタルコンテンツ総合実習	講義・演習	1後	デジタル造形Ⅱ
理論科目			講義・演習科目			講義・演習	1後	デジタル映像表現技法基礎
講義・演習	1前	コンピュータグラフィックスⅠ	講義・演習	1前	電子情報工学概論	講義・演習	1後	デジタル映像表現技法基礎
講義・演習	1後	線形代数	講義・演習	3前	ゲーム構成論Ⅰ	講義・演習	3前	ゲームアルゴリズムⅡ
講義・演習	1後	解析学	講義・演習	3前	C++プログラミング基礎	講義・演習	3前	技術英語
講義・演習	1後	コンピュータグラフィックスⅡ	講義・演習	1前	デジタル造形Ⅰ	講義・演習	3前	情報技術者倫理
講義・演習	2前	統計論	講義・演習	3前		講義・演習	3前	AR/VRコンテンツ基礎
			講義・演習	3前		講義・演習	3前	エンタテインメント設計

表4 選択科目（デジタルエンタテインメント学科）

履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目	履修方法	年次	授業科目
A群 実習科目			B群 実習科目					
実習	2前	ゲーム制作技術総合実習	実習	2前	CGアニメーション総合実習			
実習	2後	地域振興ゲーム制作実習	実習	2後	地域振興CGアニメーション制作実習			
A群 講義・演習科目			B群 講義・演習科目			A・B群共通 講義・演習科目		
講義・演習	2前	ゲームプログラム構成基礎	講義・演習	2前	デジタル映像表現技法応用	講義・演習	2前	コンテンツ制作マネジメント
講義・演習	2後	ゲームプログラミングⅠ	講義・演習	2後	デジタルキャラクタ実践演習	講義・演習	2前	映像論
講義・演習	2後	ゲームデザイン実践演習	講義・演習	3後	CGアニメーション総合演習	講義・演習	3前	インターフェースデザイン
講義・演習	3前	ゲームプログラミングⅡ	講義・演習			講義・演習	3前	ゲームハード概論
講義・演習	3後	ゲームプログラミングⅢ	講義・演習					
講義・演習	3後	マルチプラットフォームプログラミング						

4.2.1.3 展開科目

展開科目は、情報技術に関連する分野における応用的な能力であって、情報技術に係る専門職人材として創造的な役割を果たすために必要な知識・能力を修得させるための授業科目であり、両学科に共通する科目を配置する。具体的には、高い付加価値の創造に欠かせないビジネス知識の修得とこの地域特有のモノづくり文化・産業特性を理解させることを目標としたビジネス関連科目を、系統的かつ網羅的に配置する。（資料18参照）

① ビジネス教養科目群

ビジネス教養の修得を目標として、組織管理や会計、財務、マーケティングといった基本的な経営関連知識・技術とともに、情報工科およびデジタルエンタテインメント分野の専門職人材に不可欠な知的財産権にかかる知識、さらには地域の持続可能な発展を探究する視点から国連の持続可能な開発目標への理解を修得させる。東海地域のモノづくり産業特有企業の連携性などの風土やビジネススキームについての知識・理解を図るとともに、ビジネスの仕組みのみを修得する場合においても、東海地域における事例を中心に上げ、この地域のモノづくり文化・産業特性への理解の深化を企図する。

<配置科目>

1年次 前期：「ビジネス総論」、「モノづくり総論」

1年次 後期：「組織と意思決定」

2年次 後期：「ファイナンスとコストマネジメント」

3年次 前期：「グローバルビジネス戦略」

- 3 年次 後期：「知的財産の活用と保護」
- 4 年次 前期：「デザインとイノベーション」
- 4 年次 後期：「持続可能な社会におけるビジネス」

なお、各授業科目の概要及び獲得を企図するディプロマ・ポリシーに掲げる能力を、以下のとおり示す。

- ・ビジネス総論 「ビジネスの仕組み」
1 年前期の導入科目として、今後自らが修得する情報技術を社会に応用展開する上で、必要となるビジネスの知識を概観し、のちの展開科目の学びの接続点と位置付ける。
- ・モノづくり総論 「ビジネスの仕組み」「モノづくりへの理解」
1 年前期の導入科目として、地域のモノづくり産業の歴史を紐解きながら理解を深めると共に、当該産業に求められるビジネスの知識を概観することで、のちの展開科目の学びの接続点と位置付ける。
- ・地域共創デザイン実習 「ビジネスの仕組み」「モノづくりへの理解」
2 年次から配置される実習科目の導入として位置付ける。地域社会の課題を取扱いながら、ソリューション提案に至るまでの一連の流れを経験から学ぶ。また、PBLを通して、地域社会に向き合う姿勢、チームで取り組み、チャレンジする姿勢を涵養する。
- ・組織と意思決定 「ビジネスの仕組み」「モノづくりへの理解」
地域の既存のモノづくり企業や組織と「共創」し、イノベーションへと導く情報技術者となるにあたって必要なビジネス科目と位置付ける。地域のモノづくり企業の組織事例などを採り上げながら、組織の在り方、意思決定に至るまでのプロセスを学ぶとともに、地域企業への理解を深める。
- ・ファイナンスとコストマネジメント 「ビジネスの仕組み」
「社会実装までを視野に入れた」情報技術者となるために欠かせない「カネ」に関する知識を身に付けるビジネス科目と位置付ける。またこの地域(とりわけ自動車産業)の競争力の源泉である原価改善、コストマネジメントについても触れる。
- ・グローバルビジネス戦略 「ビジネスの仕組み」「モノづくりへの理解」
地域の既存のモノづくり企業と共にグローバルに事業を展開していく情報技術者となるために、当該地域企業群が築いてきた価値創造の戦略について理解を深めるための科目として位置付ける。
- ・知的財産の活用と保護 「ビジネスの仕組み」
「社会実装までを視野に入れた」情報技術者(創作者)となるために欠かせない、「法律」に関する知識を身に付けるための科目と位置付ける。
- ・デザインとイノベーション 「ビジネスの仕組み」「モノづくりへの理解」

社会の変化に対して危機感が薄いと言われる当該地域において強く求められている「イノベーション」の創出者となるために必要なビジネス科目と位置付ける。デザイン思考のアプローチからイノベーション創出に至るまでの体系を学ぶ。

・持続可能な社会におけるビジネス 「ビジネスの仕組み」

自ら修得した情報技術を社会に応用展開する上で、「社会と倫理(基礎 2 前)」「情報技術者倫理 (職業専門 3 前)」を受けた、倫理観醸成のための科目として位置付ける。広く社会の、あるいは地域社会の持続可能性について思索する。

② 地域ビジネス実践科目

両学科共通・産学官連携による実習科目で、一連のデザイン行為を通して、社会的倫理観や社会的効果・影響力についても考え、未解決の問題に対処していかうとする姿勢を修得させる。

実習を円滑に実施するために必要とされる基本的な企画発想法や、自らのアイデアを周囲に浸透させ計画へ昇華させるコミュニケーション手法、それらを形にして運用するプロジェクトマネジメントの手法など一連の流れを講義により学修し、その後、企画発想・制作・評価の一貫した制作過程を通して、地域社会や地域産業における価値創造の過程を、実感的に学び、専門職人材として地域における様々な課題解決に取り組む工程を体験し、学修する。

<配置科目>

2 年次 通期：「地域共創デザイン実習」

4.2.1.4 総合科目

総合科目は、本学において修得した知識及び技能等を総合し、専門職人材として求められる実践的かつ応用的な能力を総合的に向上させるため、両学科に共通する科目を配置する。

それまでに修得した知識・技術を活用・応用し、変化する社会の要請に対し主体的に取り組み、また結果に対する倫理的責任を強く持って敏感に応える“Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”として、実践的かつ応用的な能力を総合的に高めるため、集大成となる研究制作とそのプレゼンテーションを学修する。

<配置科目>

4 年次 通期：「卒業研究制作」

4.2.2 教育課程の体系

本学の各学科の固有技術領域における知識については、主として職業専門科目の講義・演習によりその領域固有の理論を修得させ、豊富な実習を通して知識の定着を図ると共に、実践力を身に付けさせる。なお、この一連のフローは決して一方向的なものではなく、多くの実習から得られた経験則やデータを理論に展開するような反復的作業がより重要となる。加えて、展開科目ではこの地域特有のモノづくり文化やビジネスに関する知識を身に付け、併せて実習科目で地域固有の課題をテーマとして取り扱うことで、より地域性とモノづくりという専門性を帯びた人材となる。

具体的には、職業専門科目は、基礎的な学科共通科目とコース（履修モデル）ごとにユニークな専門科目に分かれる。前者は数学や物理学、情報数学といった基礎を築く科目であり、後者は各コース内の専門性を高めるが、単に理論の教授によるモデル構築とその分析という分析力の教育を行うだけでなく、演習・実習で実践力の向上を図る。さらに演習・実習科目の多くでは個別の要素技術、素子のデザインではなくシステムの視点が欠かせない。例えば「IoT システム開発」の授業では、IoT は多数の工学領域が集積された技術であるものの、“Designer”は各技術の詳細でなく、IoT というシステムが持つ機能についての知識を持ち、それが機械、複合装置、工場、企業全体さらには企業間などのシステムで IoT を用いるデザインにおいて、それらの機能・性能の最適化を実現する能力を持つ。この科目では IoT という技術が持つ機能の本質を学ぶが、そこで学んだ知識は、個々の IoT 向けの要素製品（例えばセンサ）を作る知識ではないが、IoT を使うどのような産業においても有効であり、IoT によって最適化されるシステムのデザインに必要なものである。また、このシステム中心の考え方は、物事を俯瞰的に捉える訓練となり、問題の新たな解法の模索や全体の俯瞰でのみ可能なシステムレベルの問題点の発見などに有効であり、“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成には不可欠でもある。こうして自らの専門領域を一旦俯瞰して捉えた上で、以降の職業専門科目の実習において地域産業との関連付けを行う。

このことは、人工知能システム、組込みシステムの科目も同様であるが、情報工学科として選ばれたこれらの科目は現代の産業で広く用いられている情報技術の代表的なものであると同時に、モノづくり産業の新たな価値創出手段として欠かせないものである。これらを用いたシステムを学ぶことによって、地域の問題や課題の本質を精査し情報化時代のデザインを現実的に学ぶことになる。

2年次では学科の枠を超えた課題制作（地域共創デザイン実習）を行う。理論の学修にとどまらず、教育課程連携協議会の協力と支援を得て、自治体や企業の課題の解決策を数多く考案（発散過程）し、そしてそれらをプロトタイプなどをインプリメントすることを通じて評価し、制作や研究を実施し社会的な評価を求め、最終解を選択（収束過程）する。そのために制作結果の水準の高さと同時に自己の制作の論理的、感覚的、あるいは社

会的な意義を明確に表現する能力を磨くことが求められる。情報工学科 3 年次で行う「ソリューション開発 I」及びデジタルエンタテインメント学科 4 年次の「デジタルコンテンツ総合実習」は、「地域共創デザイン実習」での課題を発展させ最終的にはプロトタイプを学科内の学生のコースを問わないチーム編成で制作する。また、臨地実務実習は 2 年生、3 年生、4 年生の各学習段階に応じて原則としては異なる企業で行うことを予定している。

基礎科目は、生涯にわたり自らの資質を向上させ、社会的および職業的自立を図るために必要な能力を育成することを目的として、倫理、文化、コミュニケーション、経済、国際関係など、社会生活にかかわる知識を含む科目を配置した。「社会と倫理」では専門職としての社会的責務を学ぶ。「多文化共生社会」では、日本型多文化共生社会の在り方や未来への展望について議論し、偏見や誤解に依らない本質的な理解について学修する。英語科目は 1 年次から 4 年次まで配置し、英語によるコミュニケーション能力の獲得に重きを置き、国際的なコミュニケーションと社会、文化・芸術への理解を通してグローバルに自己の研究や制作を位置づけることのできる人材の養成を図る。また「経済入門」では、専門職人材の活躍が経済成長につながり、ひいては国家財政、年金財政、経常収支などに及ぼす好影響を学修する。さらに「国際関係論」では、国際業務を志向する専門職人材に欠かせない、国際政治・社会・経済・文化などの比較分析や、カントリー・リスクの分析手法を学ぶ。

展開科目は、職業専門科目で学んだ工科分野に関連する応用的な能力であって、工科分野の職業において創造的な役割を果たすために必要な科目を配置する。そこで、真のイノベーションを実現すべき人材に欠かせない付加価値創造力を高めるために、また本学が応用領域と位置付けるモノづくりへの展開を図るために「ビジネス総論」、「モノづくり総論」、「組織と意思決定」「地域共創デザイン実習」、「知的財産の活用と保護」、「グローバルビジネス戦略」、「ファイナンスとコストマネジメント」、「デザインとイノベーション」、「持続可能な社会におけるビジネス」といった、ビジネス関連科目を系統的に配置する。

学生はこれらのカリキュラムで学修を続けながら、理論と実践力の両面からモノづくりに強みを持つ“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”に不可欠な機能的観点またシステムの視点に基づく論理構造を把握する能力・スキルを学び、地域産業への理解を深めそのつながりを探索する。その結果、自らプロトタイプを制作する実践の日々を送ることになるが、それは教授が遂行している研究の思想に共鳴した学生がその教授の下で、すなわち、その教授を助言者（メンター）として自らプロトタイプを制作することとする。そして、複数のプロトタイプから最終解を選択する。選択した最終解に対する評価を正しく理解し、新たな問題・課題の発見へと継続する。卒業の要件は、変化する社会の要請に対し、主体的にまた結果に対する倫理的責任を強く持ちつつ敏感に応える、“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”となることであり、同時にその職種が、基礎研究などで次々と出現する新知識の応用可能性を、地域社会と矛盾することなく利用する主役として、これからの社会の繁栄に大きく貢献することに意欲を持つことである。

その他、「卒業研究制作」を4年次に取り組むが、高度な実践力を証明するために、また2年次の地域共創デザイン実習から折に触れ地域社会の産業やその課題と自らの専門分野の接点を探り、その集大成としてのプロトタイプ制作を行うものである。それはAIやIoTの技術を用いた物流ルート最適化に取り組むことであつたり、ゲームやCGなどのエンタテインメントコンテンツを用いた自動車内の空間演出による体験価値の創出に取り組むことかもしれない。これら本学における学修の最終形と職業専門科目との関連を理解するために、本学では「学科包括科目」と呼ぶ科目を1年前期に設けるが、それが「情報工学概論」、「デザインエンジニアリング概論」および「コンテンツデザイン概論」である。

4.3 教育課程編成上の工夫

4.3.1 地域の特性に係る体系的教育課程の編成

本学の特性としてある地域性としてのキーワードは「ビジネスの仕組み」、「モノづくりへの理解」、「共創の精神」である。これらは言い換えれば本学の特色・強みである。そこから養成する人材像は社会の要請も鑑みて設定するべきで、展開科目はこれら3つのキーワードとともに、社会の要請を踏まえて教育課程を体系立てる。加えて、本学においては「地域共創デザイン実習」は本学の中核的な科目であり、既に地域特性に富み、二学科が合流して行う授業である。「地域共創デザイン実習」の詳細については後述する。

実習科目は大きく「臨地実務実習」と「地域共創デザイン実習」と職業専門科目の各学科に配された専攻分野に即した「実習科目」の3つに分類される。「臨地実務実習」の教育課程の修正については、展開科目と同様に地域の特性を最も加味するべきであつて、それに合わせて教育課程を体系立てる。

上記以外に、職業専門科目の各学科に配され専攻分野に即した「実習科目」も地域特性を持つ。これは、教育課程連携協議会との連携によって、地域性が図られる。

4.3.2 臨地実務実習を含む実習について

本学では専門職大学設置基準に則り、実習による授業科目を40単位以上配している。加えて、実習科目は全て30時間から45時間までの範囲時間の授業をもって1単位としており、実習が適切に教育課程に含まれている。

また、後の11章で詳細を述べるが、全学部全学科に共通で配置されている臨地実務実習にあたる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」の臨地実務実習先の確保状況は、令和2年3月時点で既に定員数を上回っており、十分数確保しているといえる。さらに、学生の希望に応じて実習先を選択できるよう、開学に向けてさらに実習先を確保する。加えて、「臨地実務実習Ⅲ」の実習先については、海外における臨地実務実習も一定数確保しており、一定の条件を満たすことで海外での実習も参加可能である。

4.3.3 臨地実務実習実施における教育上の工夫

臨地実務実習に当たる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」において、受け入れ先企業の新規開拓は特別な期間を定めることなく実施するとともに、学生が望む企業にて実習ができるように受け入れ先企業の希望調査を事前に行い、必要に応じて新規開拓に努める。加えて、海外臨地実務実習に参加する学生について、各インターン実施期間に対し時間的余裕をもたせて確定させることで、ビザの取得といった諸手続きの不足等で参加できないといった事態にならないように配慮する。

また、初めての臨地実務実習が行われる「臨地実務実習Ⅰ」の事前指導として、名刺交換、電話の受け答え、メールのやり取りといった社会人のマナー基礎や、臨地実務実習で知り得た機密事項の取り扱い等について学内でオリエンテーションを行い、学生が実習をスムーズに始められるように配慮する。

加えて、オプション授業として（単位を与えるものではない）「海外インターンシップ」を設置する。詳細は11章にて説明する。

4.3.4 実践力の育成・展開、単位付与の考え方

本学では学生に、ディプロマ・ポリシーに定める「確かな実践力」を段階的に培わせるために、実習科目を体系的に編成している。

実習科目は2年次から始まり、職業専門科目における「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」と履修コースにかかる実習、また、展開科目における「地域共創デザイン実習」の3つに大別される。うち、履修コースにかかる実習各種については、各学科で共通科目の「ソリューション開発Ⅰ、Ⅱ」（情報工学科）、もしくは、「ビジネスコンテンツ制作実習」、「デジタルコンテンツ総合実習」（デジタルエンタテインメント学科）と、各コースに細分化している。

職業専門科目における実習は両学科ともに、履修コース別の科目から始まる。これは、コースごとに必修の理論科目によって学生が知識を定着させる前の段階で、学修に対する好奇心を駆り立て、学修への動機を明確化させるという狙いがある。その後、講義や演習科目によって知識・技術を積み上げるのと並行して、実習内容を段階的に高度化していく。

展開科目では、2学科の学生が共同で取り組む「地域共創デザイン実習」を2年次に配置している。この授業科目は、地域共創という地域ビジネス・経済へ貢献する力を養わせるのと併せて、専門職人材がかかわる制作について、その社会的な意義を見出させることを目的とする。

このように、専攻分野に係る実習科目では学修への動機の明確化を、また、展開科目の実習では社会的意義や倫理観を涵養させる。さらに、こうした経験を活かして、より実践的な実習に取り組むことができるよう工夫している。2年次の終わりには「臨地実務実習

I」を置き、企業等の現場において実習に取り組むことで、学生にはそれまでに培った知識・技術を確認させながら、その応用について実践的な構想を練る機会を与える。

3年次から4年次にかけては、学生に、履修コース別の授業科目を通じてより高度な知識・技術を修得させつつ、プロトタイプ制作に向けた実習科目を配置する。この期間には、職業専門科目の「臨地実務実習Ⅱ」「臨地実務実習Ⅲ」と、学科別の総まとめの実習となる「ソリューション開発Ⅰ」「ソリューション開発Ⅱ」（情報工学科）、もしくは「ビジネスコンテンツ制作実習」、「デジタルコンテンツ総合実習」（デジタルエンタテインメント学科）を配置している。専門分野への理解を深める過程において、「臨地実務実習Ⅱ」および「臨地実務実習Ⅲ」を組み込むことで、学生には、実務経験と本学で学修を反復往復させることで実践力を高めさせる。こうした学修と経験を集大成する授業科目として、4年次に通年で「卒業研究制作」を置く。

なお、本学では授業科目の単位について、専門職大学設置基準第14条に則して、講義45時間で2単位、演習と実習は45時間で1単位を基本とする。講義22.5時間と演習を22.5時間合わせた授業の場合には1.5単位としている。よって、本学の教育課程において授業形態として存在しているものは、「講義」、「演習」、「講義・演習」および「実習」である。なお「講義・演習」とは、「講義」と「演習」の形態を50%ずつで混合した科目である。以下の表に授業体系別の1単位に必要な学修時間を明記する。

表 5 授業形態別単位数の考え方

授業形態	1単位に必要な学修時間	15回あたりの単位数（換算）
講義	講義 15 時間（学則上の範囲の下限） + 予習復習 30 時間 = 45 時間	2 単位
演習	演習 30 時間（学則上の範囲の上限） + 予習復習 15 時間 = 45 時間	1 単位
講義・演習 (50:50)	講義 7.5 時間（講義科目の単位基準の 50%相当） + 演習 15 時間（演習科目の単位基準の 50%相当） + 予習復習 22.5 時間 = 45 時間	1.5 単位
実験	実験 30 時間（学則上の範囲の下限） + 予習復習 15 時間 = 45 時間	1 単位
実習	実習 30 時間（学則上の範囲の下限） + 予習復習 15 時間 = 45 時間	1 単位
実技	実技 30 時間（学則上の範囲の下限） + 予習復習 15 時間 = 45 時間	1 単位

※ 本学では1回90分を2時間（単位時間:academic hour）としている。

4.3.5 入学時の学力差異の補助

入学生の基礎学力格差等を解消できるように、高校の数学・物理・英語を補う「基礎数学」、「基礎物理」と「基礎英語」を開講する。これらは卒業要件に含まれない科目であるが、入学直後に基礎学力の確認を行い、各学科の1年次における授業の習熟に影響が出ると判断される学生に対しては受講を促す。前述の通り、「基礎数学」、「基礎物理」及び「基礎英語」については、入学時の学力差を解消することを目的としており、補講にあたる科目である。したがって、大学教育に相応する学修内容ではないことから、卒業要件にかかる単位は付与しない。また、本学は留学生の入学も想定し、場合に応じて「基礎日本語」といったような、日本語を母国語としない学生に対しての補講も必要に応じて実施する予定である。

4.3.6 地域共創デザイン実習の具体的体制

展開科目の2年次に配される実習科目である「地域共創デザイン実習」は本学にとって非常に重要な位置付けとなっているため、ここで改めて、科目の位置づけ、当該授業科目の実施体制、教育内容、使用する施設について、具体的を提示して改めて説明する。

■当該授業科目の実施体制

当該科目は、学科の枠を超えて2学科合同でのグループ編成を行うため、情報工学科の専任教員とデジタルエンタテインメント学科の専任教員が実習指導者として、以下の項目等を中心に連携先団体に対して調整・担当することで、授業を実施する。

■教育内容

当該科目においては、制作物を完成させることだけでなく、一連のデザイン行為を通して、社会的倫理観や社会的効果・影響力についても考え、未解決の問題に対処していかうとする姿勢を身に付けることを目的としている。学科横断のプロジェクトとすることで、各学科のアイデアを掛け合わせることが可能となり、学科単独では作ることのできない解決策の提案ができるようになる。

教育課程連携協議会から紹介された連携先団体と協議した実施内容、スケジュールに沿って実習を進める。担当教員は以下の「実施内容」に基づいた指導を行う。企画書の制作からプレゼンテーション、プロトタイプ制作などへの指導を通じて、定期的に学生の実習の進捗管理、制作物への指導、連携先団体からの評価のフィードバックなどを行う。参考として具体例を提示する。

■当該授業科目の使用する施設

基本的には学内の講義室や演習室、情報処理施設を利用して実施するが、定期的に必要な情報を得、知識を深めるため、担当教員に適宜実施内容への適合性や安全性などを確認・相談した上でフィールドワークを実施する。以下、具体例を記す。

【具体例】

- グループ数：15 グループ（1 グループ 8 名、各学科・各コース混合で編成）
- 連携先：愛知県 経済産業局 産業振興課
- 提示されるテーマ例
 1. CASE・MaaS に伴う自動車産業変革への対応
⇒新技術の導入に伴い新たに発生する課題への対応策を考える
 2. 「愛知ブランド」企業への周知支援策
⇒地域の隠れた優良企業が持つ技術とその応用・周知について
 3. 地場産業の支援 等
⇒窯業(→セラミック)や繊維業(→カーボンファイバー)など、伝統産業と新技術の関連を知りその後の展開を考える
- 課題・問題の設定 テーマに伴う課題・問題への掘り下げ例
例 愛知県の「CASE・MaaS に伴う自動車産業変革への対応」を選択した場合
 - ・A (Autonomous) 自動化に伴う産業の変化予測を調査⇒ドライバーの役割変化 運転者→ 運転支援者 になり、最終的には「乗客」に移行
⇒開発が進めば事故率低下などの問題解決が図れる一方、新たに発生する問題に着目
⇒例：車内の余暇時間が発生／「移動する空間に伴う」情報技術が求められる 等
それぞれのグループで課題・問題を検討する
- 企画書の検討・作成
⇒居住空間化＝移動する車内の特性を活かした映像・ゲーム等のコンテンツ
⇒外部から異常を検知しにくい空間となる＝ドライバーの健康状態を IoT・AI で把握
⇒車内インテリア／コミュニケーション支援としての小型ロボット・機構の実装 など
グループで話し合いプロトタイプテーマを決定する
- プロトタイプ制作
各グループで企画した内容について学生が各コースの特性を活かした設備・仕様の提案を行う。例えば、IoT 技術を活用したドライバーのモニタリングシステムであっても、操作画面デザインを CG コースが、経過を楽しみながら利用できる仕組みをゲームコースの学生が支援するなど、自分たちの技術要素が何かしらの形で活用できるよう、要素を付加する提案を行う。

実施後の評価については課題解決に必要なフローを理解することが目的であるため、技術的正確さや完成度ではなく、プロジェクト推進の適切さを重点的に評価する。最終的に、イノベーションへの動機付けや、専門知識を学ぶ意義を明確化し、3・4年次の実習科目を通じ、学びの集大成として研究制作へとつなげていくことを目的とする。実際の実施内容は、図1のようになる。

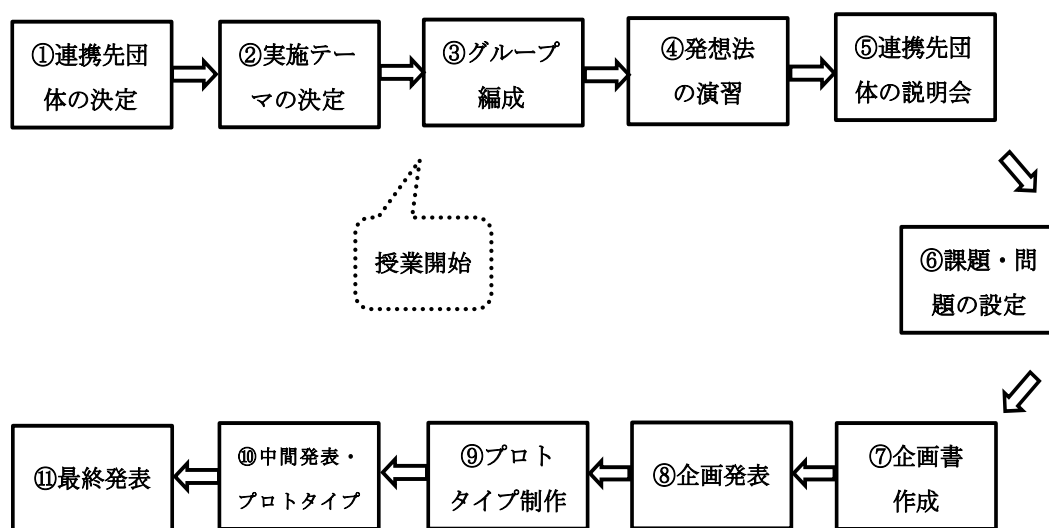


図 1 地域共創デザイン実習フロー図

①連携先団体の決定

本学の教育課程連携協議会の「地域」に該当する委員より、当該科目に対し、協力・支援いただける具体的な地方公共団体や企業などを紹介いただくことで連携先を決定する。

②「実施テーマ」の決定

①で決定した連携先団体と実施内容が当該科目のテーマとして相応しい地域の課題も含んだ内容となっているか、当該科目のシラバスに沿って実施できるか、学生がその内容を行うことで到達目標に掲げた項目に達するのか等の打ち合わせの上、決定する。あわせて、連携先団体から学生への現状についての説明会を行う日程や、中間報告、最終報告の段取りを含めて、年間の授業スケジュールを決定する。

————— (授業開始) —————

③グループ編成

2 学科・各コースの学生がなるべく含まれるよう、1 グループ 8 人程度のグループ編成を行う。入学定員が 2 学科合計で 120 名のため、15 グループ程度が構成されることとなる。

また、グループごとに担当教員を設定するため、担当教員 1 名につき 3～4 グループ程度の指導を担当する。

その後、地域社会や企業等が抱える問題とその解決事例を担当教員から紹介し、特異性や優位性について考察を行う。その上で今回の実施テーマについての事前調査を行う。

④発想法の演習

アイデア創出のためのフレームワークやコミュニケーション手法、プロジェクトマネジメントに関する講義・演習を 8 回ほど行い、後の課題設定や企画作成時に意見交換や検討がスムーズに進むよう準備を行う。

⑤説明会実施

連携先団体から実施テーマについての説明会を実施する。

⑥課題・問題の設定

説明会を受講し、各グループで課題の選択を行う。その上で、担当教員から定められた事項について準備し、担当教員・全グループに対してプレゼンを実施する。

⑦企画書作成

グループごとに、資料収集や調査分析、必要に応じて現地調査などを実施し、問題が発生する仕組みや原因についての考察を行い、課題の本質を捉える。その上で、具体的な課題解決のための取り組みを検討し、企画書としてまとめる。あわせて、ミニ・プロトタイプ制作に向けたスケジュールの策定も行う。

⑧企画発表

教育課程連携協議会の「地域」もしくは「協力」の区分に該当する団体、担当教員、他のグループに向けた中間報告を実施する。そこでのフィードバックをクライアントからの要望として捉え、改善・解決を検討する。

⑨ミニ・プロトタイプ制作

グループごとに⑧で検討した改善・解決を、新たな施策となる企画としてまとめる。併せてスケジュールも再構築し、成果物に向けた制作を開始する。また、必要に応じてフィールドワークを実施し、学内での評価を行い、次回の中間発表に備える。

⑩中間発表 ・ ミニ・プロトタイプへの反映

中間報告の際と同様に、教育課程連携協議会の「地域」もしくは「協力」の区分に該当する団体、担当教員、他のグループに向けた中間発表を実施する。中間発表で得たフィードバックをもとに、制作方針やスケジュールの調整を行う。見直しが完了したグループからミニ・プロトタイプ制作を再開。グループごとに抱えている問題や疑問を解決するためにフィールドワークを実施し、フィールドワークで得た情報を共有し、活用して制作をすすめる。

⑩最終発表

グループごとに教育課程連携協議会の「地域」もしくは「協力」の区分に該当する団体、担当教員、他のグループに向けた最終発表を実施する担当教員からの総評後に、グループではなく個人への最終課題を提示する。

4.3.7 理論系科目の効果的な配置（授業形態の工夫）

教育課程等の概要（別記様式第2号（その2の1））に記載する授業形態において、本学は「演習」に多く記載がなされており、一見すると「演習科目が多い」、つまり理論系科目が少ない傾向に見て取れる。しかし、これらの「演習」に記された科目のうちの多数が備考欄を見ると“※講義”という記載がなされている。これは、本学では授業形態において「講義」と「演習」をほぼ均等に一つの授業に組み合わせた「講義・演習」科目を用意したためである。この授業形態が、深く専門の学芸を教授研究し、専門性が求められる職業を担うための実践的かつ創造的・応用的な能力を展開させるという専門職大学の目的に合致していることを、既設の専門学校が要請する人材や取得する能力との違いについて改めて示した上で、改めて説明する。

既に1章で述べたが、既設専門学校においては、現代の社会ニーズに即応した柔軟かつ実用的なカリキュラムによって高度な専門的技術・技能を修得し、企業の即戦力となる人材を養成し、社会に寄与している。一方、本学では、社会に存在する可視的な需要だけでなく、未来を見据えた潜在的な需要をも感受・探索し、それらを顕在化した上で必要な知識を選出・創出して実現する能力を持った、現代に求められる真のイノベーションの実現者＝“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”の養成を行う。すなわち、専門学校：顕在的な社会問題への対応を得意とする人材、専門職大学：潜在的な社会問題への対応を得意とする人材ということができる。

本学においては、上記のような人材を養成するために、アカデミックとプラクティカルとを融合させた教育課程を編成しており、ここに専門学校との違いがある。具体的には、以下の通りである。

1. 働く専門職の分野に関わらず共通して必要とされる能力（＝学士力）として、コミュニケーション力、倫理、感性の3つの能力を修得する。専門学校にはこれらに該当する科目は無い。
2. 包括的技術力の強化と、その時々で必要な理論を修得する要素を加えるとともに、修得した知識を統合してものを創出するデザイン能力を修得する。多くの制作を通しプロトタイプを生み出す授業スタイルは専門学校でも行われているが、専門学校には理論やデザイン能力を直接的に学ぶ科目は無い。
3. 社会のリーダー的存在として、組織を持続させることができる長期的戦略を立てることができるビジネス展開能力を修得する。この能力は専門学校が役割を担ってきた現代社会の顕在的問題への対応力の応用である。
4. 従来大学では補完することが難しかったビジネスとの接点に重きを置き、社会発展に大きく寄与するための研究を行う。専門学校では研究要素を扱わない。

「深く専門の学芸を教授研究し、専門性が求められる職業を担うための実践的かつ創造的・応用的な能力を展開させるという専門職大学の目的」に合致するよう、本学は従来大学とは違い専門職大学として職業専門科目という新たな区分において限られた単位数の中で効果的に理論と実践を学べるようにするために、理論系科目を単独で開講することを少なめにし、演習・実習科目を多く開講することで対応している。ただし、これは直接的に“理論系の科目が少ない”ということにならないように配慮をした。それが「講義・演習」科目である。

繰り返しになるが専門職大学に求められるのは、「専門性が求められる職業を担うための実践的かつ創造的・応用的な能力を展開させる」と専門職大学の目的にある通り、専門職としていくつもの理論を有機的に活用して問題を解決する能力のある専門職技術者を育成することであると考えられる。理論的内容を演習・実習科目の中に配置したのは、目的をもって問題を解決するために理論を利用することを明確にする目的ドリブン型（目的駆動型）カリキュラムの構築を目指したからである。従来理論ごとに科目を開講する理論ドリブン型（理論駆動型）カリキュラムでは、学生がどの理論を学んでいるのかを明確に知ることができる反面、それぞれの理論がどのように関連しているのかを理解するための科目が専門職大学にとっては少なくなると判断した。目的ドリブン型カリキュラムを採用することで、各理論がどのように関連しているのかを低学年のうちから意識させ、いくつもの理論を有機的に活用して問題を解決する能力を身に付けさせる。その上で下表のように、例えば、コンピュータ科学の領域を網羅するように科目の内容を策定した。

本学では専門職大学の教育の特色である「理論にも裏付けられた実践力の育成」を実現するため、「講義」と「演習」を組み合わせた授業形態を多く採用している。つまり、先

に述べた目的ドリブン型のカリキュラムの構築を目指した結果であり、それらの科目は「講義・演習科目」として配置している。

これら理論系科目の履修によるコンピュータ科学領域（情報処理学会カリキュラム標準コンピュータ科学領域（J17-CS））の習熟は、資料 19 に示す。

以上から、それぞれのコースにおいて「深く専門の学芸を教授研究し、専門性が求められる職業を担うための実践的かつ創造的・応用的な能力を展開させる」という専門職大学の目的に合致した構成となるよう工夫を施した。

4.4 研究活動に関する考え方

本学が掲げる“**Designer in Society**（社会とともにあるデザイナー）”を養成するために、数学、物理学、制御工学、機械設計など工科における基礎知識に加え、情報科学として、情報数学、人工知能、情報システム、機械学修、コンピュータグラフィックス、ソフトウェア工学など、またより高度な階層をもつ IoT、ロボティクス、などを学ぶ。これらは社会の中のデザイナーとなるために必修の科目である。またデザイナーは、専門分野を熟知するだけの専門家でなく、実際に社会の中で行為する人であるから、これらの学んだ知識を使ってデザインという行為をするとき、それが外界に与える効果について十分な理解を持つために、2年次に配当された「社会と倫理」、4年次の「持続可能な社会におけるビジネス」などの科目を学ぶ。さらに、自分のデザインのための広いコミュニケーションを可能にする外国語（英語）を学ぶ。また2年次に配当され産学官連携を目的とした「地域共創デザイン実習」、1年次および3年次にはグローバルな視野を養成する「国際関係論」および「グローバルビジネス戦略」を配置しており、幅広い連携相手、手段を知る機会である。

このように、デザイン行為のための必要な能力、デザイナーとして社会で行動するときに必要なグローバルな思考や地域文化と国際性の理解に必要な能力が修得される。それらを前提とし、4年間の学びの集大成の科目として4年次に「卒業研究制作」を全学部全学科に必修科目として配置し、研究・制作を行う教育課程を編成している。

このような教育を支えるために必要な研究をすべての教員が行う。本学では SDGs の指針に合った研究を推奨する。研究は科学的知識生産のための領域別に固有の方法による研究でなく、「領域×IT」という応用領域において社会的期待に対しデザイナーとして応える創造行為のための研究である。科学的知識生産のための研究は分析的、説明的であるが、「領域×IT」という応用領域におけるデザインは、異なる複数の領域に関わる知識を運用し説明ではなく新たな人工物を創造する。例えば、電気モータの性能を電磁気学の知識を応用して分析的に説明するのが科学的知識であるが、モータの設計はそのような性能を満たすモータの諸元を電磁気学、モータの回路理論、モータの冷却の知識、モータの制

御工学といったありとあらゆる知識を動員して導出する。モータの設計ですらこうなのであるから、ロボットの設計ではこれをはるかに超える深さと幅の知識が必要となり、ロボットを一つのエージェントとする IoT システムの設計はさらに複雑になることは言うまでもない。そのことはロボット・デザイナーになるための知識量が極めて膨大となることを意味するが、一方で幸いなことにコンピュータの力やチームワークのおかげですべてを必ずしも知る必要もなく、チームワークやリーダーシップを実習の過程で志向学ぶことの重要性が正当化される。

このようないわば複合領域、多領域融合における知識の統合、それはデザイン思考に基づくシステムインテグレーションの結果、ソフトウェアとしてインプリメントする過程であると言えるが、このような研究が両学科での研究の主要な形態の一つであると予想され、4年次総合科目「卒業研究制作」において行う学生の研究でも、スケールは小さくなるもののそのことは変わらないであろう。つまり、その時点までに修得した基礎科目、職業専門科目、展開科目に関する技術・知識を集結し、テーマ選定におけるニーズ調査、分析においては学術論文・特許調査、学会等での研究発表の聴講、専門技術展での情報収集、アンケート等によるユーザー調査を基に行う。これまでに学んできたグローバル性や地域性を考慮しビジネスとの接点に重きを置いた応用研究がテーマとなるのである。

学生の研究成果は卒業制作や卒業論文としてまとめ、制作物つまりプロトタイプは学内に展示し継承するが、研究成果を対外コンペティションや企業向けプレゼンテーション、学会などで公開し評価を受け、参加者との交流により情報交換及び人脈作りを行うことも本人の成長のために重要である。

4.5 教育課程の開発及び不断の見直しを行う仕組み

本学では、臨地実務実習を除くすべての授業科目について、基本的に本学の専任教員もしくは非常勤講師が受け持つ。また臨地実務実習については、教職員が適切と確認した企業や団体等を実習先とし、臨地実務実習施設使用承諾書を交わす。また、海外における臨地実務実習を除くすべての臨地実務実習について、教職員による巡回を通じて、単位認定に相応しい教育が行われていることを確認する。このように、本学では必要な授業科目を自ら開発している。

また教育課程連携協議会では、産業界や地域との連携によって、教育課程の編成・実施・見直しに関する基本的事項やその実施状況の評価に関する事項を審議する。例えば、教育課程連携協議会の構成員には、専門職大学設置基準第 11 条第 2 項第 4 号に定義されているように、臨地実務実習先として本学と連携を取る事業者が含まれる。この構成員によって臨地実務実習の実態として教育課程に反映すべき意見が出された場合は、必要に応じて再検討され、所定の手続きをもって「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」に反映されるようにする。このように本学では教育課程の開発および見直しを行う。

さらに、臨地実務実習を含むすべての実習科目について、教育課程連携協議会の協力や支援を求める。実習授業科目の関係性は以下のとおりであり、体系性を重視した編成としている。

「地域共創デザイン実習」

情報工学科とデジタルエンタテインメント学科の双方に配置したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「地域」・「協力」区分に該当するメンバーから協力と支援を得る。ここで指す協力と支援とは、実習テーマ等の共同策定や、そのテーマに取り組む際の企画提案の場の提供等である。

「ソリューション開発Ⅰ」、「ソリューション開発Ⅱ」

情報工学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力と支援を得る。ここで指す協力と支援とは、実習テーマ等の共同策定や、そのテーマに取り組む際の共同製品・共同制作物の開発、あるいは企画提案・報告の場の提供等である。

「ビジネスコンテンツ制作実習」

デジタルエンタテインメント学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力と支援を得る。ここで指す協力と支援とは、実習テーマ等の共同策定や、そのテーマに取り組む際の共同製品・共同制作物の開発、あるいは企画提案・報告の場の提供等である。

「地域 AI サービス応用」、「地域 IoT サービス応用」、「地域ロボットサービス応用」

情報工学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力を得る。ここで指す協力とは、実習テーマ等の共同策定等である。

「デジタルコンテンツ総合実習」

デジタルエンタテインメント学科に配したこの科目については、教育課程連携協議会の主に「職業」・「協力」区分に該当するメンバーから協力を得る。ここで指す協力とは、実習テーマ等の共同策定等である。

ここまで述べてきた実習授業の内容について、教育課程連携協議会が効果的に連携を取るための機能として、本学では分科会を設置している。例えば、「地域共創デザイン実習」の授業実施においては地域区分構成員だけでなく、その関連企業・団体が複数関わることになるため、「地域共創デザイン実習」の協力企業・団体からなる分科会を組織し、授

業運営に向けた取り組むこととしている。その分科会の位置づけは、「教育課程連携協議会規定」で以下とおり定める。

教育課程連携協議会規定に追加する規定【抜粋】

(分科会)

- 第7条 本協議会は、教育課程の見直しなど特定の分野・目的毎に審議するため、必要に応じ分科会を置くことができる。
- 2 分科会長は、本協議会の構成員から学長が指名する。
 - 3 分科会に所属する者は、本協議会の構成員、専任教員及び教育課程の実施において本学と協力する事業者から学長が指名する。
 - 4 分科会長は当分科会での審議の内容について協議会に報告し、協議会の了承を得るものとする。

5. 教員組織の編成の考え方及び特色

5.1 教員組織の編成方法と教員の配置計画

本学における教員組織の編成と配置計画は、本学が目標とする専門職人材を養成する教育能力と、専門職大学の教員として相応しい研究能力を備えた教員を、必要かつ十分な人数をもって編成し、適切な授業科目に配置することを基本方針としている。

その中でも、設置の趣旨、特色、教育体制等、様々な面において新しい試みである専門職大学という点を考慮し、開学時は教育・研究経験年数や実務経験が豊富な人材を中心に教員を組織し配する。その教員らを中心として組織を編成・配置することによって、プラクティカルかつアカデミックな人材育成に対し、どちらの面もその経験をもって対応できるようにする。また教育研究について教員間での積極的な意見交換や若手教員への指導により、開学時以降の教員組織の新陳代謝にも注力する。

本学における教員組織の特色は、職業専門科目を担当する工科領域の教員にとどまらず、基礎科目および展開科目においても、専任教員を多く任用していることである。なお、展開科目の目的をビジネススキルの修得と定めていることと関係して、積極的に実務家教員を任用している。

このように、本学の教員は、専門職大学として教育の質を保証する資質を備えた者によって編成されているとともに、急速な時代変化へも柔軟に対応できるように組織している。これにより、論理的思考力、デザイン思考、グローバルな視野、ビジネススキルなどについて、理論に裏付けられた実践力と、新たなモノやサービスを創り出す豊かな創造力を兼ね備えた専門職人材を輩出できる態勢を整えている。

なお、本学の完成年度における収容人数は 480 名で、必要専任教員数は 24 名である。本学の完成年度における専任教員数の構成の他、職位構成、年齢構成については、資料 20 のとおりである。

5.2 授業科目の開発や教育課程の編成・不断の見直しのための「適切な体制」

本学は、授業科目の開発、教育課程連携協議会の意見を反映しながら、授業科目の開発や見直しを行う。この教育課程連携協議会の構成員には、既に言及した臨地実務実習先の事業者のみならず、授業の実施等において本学と連携する事業者や、本学の中心的学問分野において広範囲に事業を行う団体の関係者といった本法人の外部者が含まれる。他方、教育課程連携協議会には実務経験や教育実績がある教授クラスであることはもちろん、本学の中でも最も中核的であるような教員と、本法人の中でも役職を持つ職員も過半数を超えない範囲で配しており、学外関係者の意見や専門領域に関わる社会ニーズが、教育現場で実際に働く教職員も含めて適切に開発・編成・見直され反映されるような体制となっている。

5.3 中核的な科目に対する教員配置について

本学はその教育目標を達成するために、それぞれの学科における職業専門科目において専攻分野を包括し、精通するための科目を主要授業科目と定める。具体的には、情報工学科の「情報工学概論」および「デザインエンジニアリング概論」と、デジタルエンタテインメント学科の「コンテンツデザイン概論」を主要授業科目と位置づけ、いずれの科目も専任教授が担当する。また、本学が重要科目と位置付ける「地域共創デザイン実習」および「卒業研究制作」は教授ほか複数の専任教員を配置し最終審査を行う。

ただし、「地域共創デザイン実習」は、学部横断型科目として 2 学科学生が混合グループを編成して進めていく実習であり、工科学部 2 学科の専任教員それぞれを配置する。申請書類上、例えば、情報工学科の「地域共創デザイン実習」からみれば情報工学科所属の教員は専任教員として記載されるが、デジタルエンタテインメント学科の教員は情報工学科の兼任教員と記載される。しかし、いずれも本学工科学部の専任教員であることには変わらない。

上記以外の科目については、各科目の指導内容についての指導経験や研究経験、実務経験などを総合的に判断し、専任教員を中心に、兼任・兼任教員も含めて最適な教員を配置する。

5.4 実務経験を有する教員の編成

本学において、実務経験を有する教員（以下、実務家教員）とは、5 年以上の実務経験を持ち、業績等から高度な実務の能力を判定できる者としており、専門職大学設置基準第 38 条から第 41 条の規定にしたがって、教授、准教授、講師、助教の職位を与えている。

これら実務家教員のうち専任教員については、専門職大学設置基準第 36 条第 1 項に則して規定の人数以上を任用している。

5.5 研究能力のある実務家教員数

本学では、上掲 5.4 で言及した実務家教員のうち、大学等での教員歴、修士以上の学位、企業等での研究上の業績のいずれかを有する者を、研究能力を併せ有する実務家教員（以下、実務家研究教員）とする。なお、本学では専門職大学設置基準第 36 条第 2 項に則して規定以上の実務家研究教員を任用している。

5.6 みなし専任教員の責任

みなし専任教員の職位が教授の場合、みなし専任であっても本学における教育研究の内容を向上させることを目的とした教授会の構成員にあたり責任を担う者となる。また、教授会の構成員でないみなし専任においても、後掲「14.自己点検・評価」において、本学の目的に照らして適切な教育研究活動が行われているか定期的に自己点検・評価を行い、学部の運営等について責務が全うされたかの確認が行われる。よって、本学におけるみなし専任は学部等の運営について責任を担う者である。

5.7 教員の研究分野と研究体制

1.4 節に明記した通り、教員に具体的な到達目標をもった研究を奨励し、研究発表を積極的に推進するため、個人研究費及び共同研究費を設けるとともに、科学研究費等の競争的資金の獲得のための研修会等を開催する。個人研究費については職位による区別は設けず、教員の研究時間を確保するとともに、学内で定期的に研究成果の発表の機会を設ける。以上の方法により、組織としてディプロマ・ポリシーの実現を図る研究体制を築く。

5.8 教員組織の年齢構成

教員組織の年齢構成については資料 20 に記す。

なお、本学は 65 歳になる誕生日をもって定年となるが（資料 21）、専門職大学運営を円滑に行うために、開学時には定年を超える経験豊富な教員を配置し、完成年度までその役割を担う。また、教員の退職時期を予め考慮の上、後任者については、「①科目に適した教員を採用する」、「②公募により広く適任者を求め公正な採用を行う」、「③学内教員の昇格に

よって補充する」ことを行い、バランスのとれた年齢構成となるように教員組織の継続性に留意する。

5.9 教員組織の未来構想

完成年度において情報工学科においては高齢の教員が偏ることとなるものの、完成年度以降は教育・研究の継続および教育研究内容の質の向上を維持するとともに新規採用により適正な年齢構成、職位構成で教員組織が保持できるよう努める。

本学では、後任者について

- ①科目に適した教員を採用する
 - ②公募により広く適任者を求め、科目に適した教員を公正な審査にて採用する
 - ③学内教員の昇格によって補充する
- を行う予定である。

①科目に適した教員を採用する

本学の教育課程の編成・体系を加味し、担当いただく科目に適した教員を採用することとする。加えて、本学はコースに沿った選択科目を複数用意しているため、学生の希望に添えるように学生のコース希望の変動も加味した教員採用を行う。

②公募により広く適任者を求め、科目に適した教員を公正な審査にて採用する

本法人や本学の採用ホームページだけではなく、民間事業者やコンサルタント会社なども利用した公募により適任者を求める。教育・研究の中心となる教授については40代の教員を中心に採用することを検討し、また同時に若手教員の採用も行うことで年齢の平準化を図っていく。

③学内教員の昇格によって補充する

完成年度以降は、実績を積み上げた教員の内部昇格を行い教員組織の新陳代謝にも注力し、教授、准教授、講師、助教の職位のバランスに配慮した教員組織となるよう編成する。この内部昇格に向けて、ベテラン教員による若手教員の学位取得等を支援していく。教育研究の継続性が図られるよう、教育手法について専任の教授等が若手教員に対し直接的に指導を行うとともに、研究水準確保や若手教員の学位取得に資するよう、専任の教授等の指導のもと、定期的に講習会を実施する。

5.10 リーダーシップを発揮できる教員組織体制の整備

学長の選考と異なり、学部長の選考については法令上は規定されていないが、本学では「学長等選考規定（案）」によって、学部長、学科長についても基準を設けている。特に完成年度までは、以下のような方針としている。

■学部長予定者について

「学長等選考規定（案）」は、学部長について「当該学部の専任教授で、人格、識見ともに優れ、かつ、本学での教育、研究等において指導力を発揮し得る能力を有する者でなければならない。」と定めている。

より具体的な学長方針として、学部長が教員組織のトップとして両学科をまとめてマネジメントすることを求めているため、大学教授の経験者から選ぶことを予定している。学部長はその大学組織での経験を活かして本学の教員組織をまとめ上げ、円滑に開学業務を進める。

■学科長予定者について

「学長等選考規定（案）」は、学科長について「当該学科の専任教授で、人格、識見ともに優れ、かつ、本学での教育、研究等において指導力を発揮し得る能力を有する者でなければならない。」と定めており、その基準を満たしている者を予定者としている。

より具体的な学長方針として、専門職大学の制度趣旨を鑑み、学科長は実務家もしくはそれに相当する経歴を有する専任教授を配置し、産業界からの意見を反映させやすい組織を目指している。

6. 教育方法、履修指導方法及び卒業要件

6.1 卒業要件

本学の卒業要件はディプロマ・ポリシーに準じており、このディプロマ・ポリシーに掲げている資質・能力は、卒業要件の単位の取得によって身につけられるものである。したがって本学は、4年間以上在籍し、所定の単位を取得した学生について、学長が卒業を認定することとし、これを学則に規定する。なお、本学の履修設定の要点をまとめた資料を添付する（資料 22-1、22-2）。

6.1.1 コース運用に基づいた卒業要件と履修設定

本学では、ディプロマ・ポリシーにおいて、各コースに求める能力を設定している。よって、本学の卒業要件は、ディプロマ・ポリシーで求める能力を学生が修得できるように、コースに係る履修設定を配しているところに特徴がある。

<情報工学科の卒業要件>

基礎科目

必修科目 20 単位

職業専門科目

実習科目

必修科目 26 単位

選択科目 8 単位以上 (A～C 群の内、1 つを選択)

講義・演習科目

必修科目 42.5 単位

選択科目 7.5 単位以上 (A～C 群の内、1 つを選択)

展開科目 20 単位

総合科目 4 単位

以上、合計 128 単位以上を取得。

※1 実習の選択科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。

※2 A～C 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

・ AI 戦略コースでは以下 8 科目がコースコア科目となる。

実習科目 「AI システム開発」「メディア情報処理実習」

「ビジネス AI システム開発」「地域 AI サービス応用」

講義・演習科目 「人工知能基礎」「人工知能数学」「機械学習」「深層学習」

・ IoT システムコースでは以下 7 科目がコースコア科目となる。

実習科目 「IoT システム開発」「ビジネス IoT システム開発」

「地域 IoT サービス応用」

講義・演習科目 「IoT の基礎」「IoT デバイスプログラミング I」

「データ解析」「IoT デバイスプログラミング II」

・ ロボット開発コースでは以下 6 科目がコースコア科目となる。

実習科目 「組込みシステム制御実習」「ビジネスロボット開発」

「地域ロボットサービス応用」

講義・演習科目 「制御工学基礎」「機械設計」「ロボット機構」

情報工学科は必修科目 112.5 単位、選択科目 15.5 単位以上、計 128 単位以上を取得することを卒業要件とする。内訳は、「基礎科目」の 20 単位は全て必修、「職業専門科目」のうち実習科目は必修 26 単位、選択 8 単位以上、講義・演習科目は必修 42.5 単位、選択 7.5 単位以上、「展開科目」は必修 20 単位、「総合科目」の 4 単位は必修とする。

また、選択科目には、A～C 群の内、1 つを選択することとしている。ここでいう A～C 群とは、学生が所属するコース、つまり、各コースに据えた科目群のことで、A 群が「AI 戦略コース」、B 群が「IoT システムコース」、C 群が「ロボット開発コース」にあたる。なお、注釈（※2）については後述する。

<デジタルエンタテインメント学科>

基礎科目

必修科目 20 単位

職業専門科目

実習科目

必修科目 29 単位

選択科目 5 単位以上（A、B 群の内、1 つを選択）

講義・演習科目

必修科目 41.5 単位

選択科目 8.5 単位以上（A、B 群の内、1 つを選択）

展開科目 20 単位

総合科目 4 単位

以上、合計 128 単位以上を取得。

※1 実習の選択科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一でなくてはならない。

※2 A、B 群それぞれに、必ず単位を取得すべき科目として「コースコア科目」を設定する。コースコア科目が未履修の場合、卒業要件を満たさない。

・ゲームプロデュースコースでは以下 5 科目がコースコア科目となる。

実習科目「ゲーム制作技術総合実習」「地域振興ゲーム制作実習」

講義・演習科目「ゲームプログラム構成基礎」

「ゲームデザイン実践演習」

「マルチプラットフォームプログラミング」

・CG アニメーションコースでは以下 5 科目がコースコア科目となる。

実習科目「CG アニメーション総合実習」

「地域振興 CG アニメーション制作実習」

講義・演習科目「デジタル映像表現技法応用」

「デジタルキャラクター実践演習」

「CG アニメーション総合演習」

デジタルエンタテインメント学科は必修科目 114.5 単位、選択科目 13.5 単位以上、計 128 単位以上を取得することを卒業要件とする。内訳は、「基礎科目」の 20 単位は全て必修、「職業専門科目」のうち実習科目は必修 29 単位、選択 5 単位以上、講義・演習科目は必修 41.5 単位、選択 8.5 単位以上、「展開科目」は必修 20 単位、「総合科目」の 4 単位は必修とする。

また、選択科目には、A、B 群の内、1 つを選択することとしている。ここでいう A、B 群とは、各コースに据えた科目群のことで、A 群が「ゲームプロデュースコース」、B 群が「CG アニメーションコース」に当たる。注書きについては後述する。また、選択科目には、A、B 群の内、1 つを選択することとしている。ここでいう A、B 群とは、各コースに据えた科目群のことで、A 群が「ゲームプロデュースコース」、B 群が「CG アニメーションコース」に当たる。なお、注釈（※2）については後述する。

6.1.2 コースコア科目について

本学では、情報工学科およびデジタルエンタテインメント学科のいずれにも「コース」を設けており、ディプロマ・ポリシーの一部はそれらのコースに対応するよう定めている。このディプロマ・ポリシーで求める能力を学生が修得できるように、選択科目の内、必ず取得すべき科目を「コースコア科目」として設定する。

コースコア科目は単位数の観点で定めたものではなく、各コースにおいてディプロマ・ポリシーに対応させるように定めており、選択科目においては、最低限としてコースコア科目を履修し単位認定されればディプロマ・ポリシーを達成できるように設定したため、コースコア科目の単位の総数がコースごとに異なっている。このため、コースごとに定められたディプロマ・ポリシー上の能力と対応するコース科目の性質によっては単位数や科目数に差が生じている。ただし、各コースにおける選択のコースコア科目数と単位数に大きな差が生じないように配慮してある。以下、具体的なコースコア科目を明記する。

<情報工学科>

・ AI 戦略コース

実習科目「AI システム開発」「メディア情報処理実習」

「ビジネス AI システム開発」「地域 AI サービス応用」

講義・演習科目「人工知能基礎」「人工知能数学」「機械学習」「深層学習」

・ IoT システムコース 実習科目「IoT システム開発」「ビジネス IoT システム開発」

「地域 IoT サービス応用」

講義・演習科目「IoT の基礎」「IoT デバイスプログラミング I」

- 「データ解析」「IoT デバイスプログラミングⅡ」
- ・ ロボット開発コース 実習科目「組込みシステム制御実習」
「ビジネスロボット開発」「地域ロボットサービス応用」
 - 講義・演習科目「制御工学基礎」「機械設計」「ロボット機構」

＜デジタルエンタテインメント学科＞

- ・ ゲームプロデュースコース
実習科目「ゲーム制作技術総合実習」「地域振興ゲーム制作実習」
講義・演習科目「ゲームプログラム構成基礎」
「ゲームデザイン実践演習」
「マルチプラットフォームプログラミング」
- ・ CG アニメーションコース
実習科目「CG アニメーション総合実習」
「地域振興 CG アニメーション制作実習」
講義・演習科目「デジタル映像表現技法応用」
「デジタルキャラクタ実践演習」
「CG アニメーション総合演習」

6.2 授業方法に適した学生数の設定

6.2.1 クラス数について

専門職大学設置基準第 17 条に則り、基本的に 1 つの授業に対し 40 人以下の編成としている。

入学定員が 80 名の工科学部の情報工学科については 2 クラス以上、入学定員 40 人のデジタルエンタテインメント学科も必要に応じてクラス分けすることで、1 クラスが 40 名以下となるように配慮する。

6.2.2 40 名を超える学生が同時に受講することの必要性とその教育効果

40 名を超える学生が同時に受講することとしている科目について、十分な教育効果を上げることができるよう、例えば、工科学部情報工学科では、「臨地実務実習Ⅰ」、「臨地実務実習Ⅱ」、「臨地実務実習Ⅲ」、「地域共創デザイン実習」、「卒業研究制作」、「ソリューション開発Ⅰ」「ソリューション開発Ⅱ」などの科目について、1 名以上の教員を補充、もしくは教員が複数回にわたって授業を行うことで、実質 40 名以下の授業体制とする。

また、各学科に関連する産業界や研究分野における著名人をゲストスピーカーとして迎える場合に限り、40名を超える学生数での授業を行う。ただし、これは卒業単位に係る通常授業とは別に、特別授業としての実施を想定している。なお、通常授業の中でゲストスピーカーの講演を想定しているのは各学部・各学科の1年次前期に配している学科包括科目であるが、これについては、必ず各科目の担当指導教員とともに、専任の教員が補助として着くことで、実質40名以下となるようにする。

6.3 履修モデル

本学の履修モデルは、情報工学科においては「AI戦略コース」、「IoTシステムコース」、「ロボット開発コース」、デジタルエンタテインメント学科では「ゲームプロデュースコース」および「CGアニメーションコース」とに分かれている。さらに、「ゲームプロデュースコース」は「プランナー」と「プログラマー」に細分化される。本学では、入学希望者が比較・検討し易いように、本学ホームページにおいて履修モデル等を示すことで、卒業までの履修課程を想定・理解しやすい仕組みをつくる。

これらの履修モデルは、卒業後に想定される職業を強く意識したものであり、情報工学科における「AI戦略コース」では、深層学習などの人工知能技術を事業化している企業・機関、「IoTシステムコース」ではクラウドサービス等におけるIoT技術を活用したシステムやサービスを展開している企業・機関、「ロボット開発コース」では自動運転、あるいは将来を見据えたロボットを利用したサービス分野等の企業・機関を想定している。また、この3コースは密接に関連していることから、例えばロボットの学習データをクラウドに蓄積するといった一連の先端技術を、横断的に学ぶことができるように教育課程を編成している。

「ゲームプロデュースコース」の卒業生はゲーム産業に加えてVRやARといった3D市場、「CGアニメーションコース」では映画業界や漫画・アニメといった主としてメディア産業を想定している。いずれのコースにおいても、その産業分野におけるプランナー、デザイナー、エンジニアといった専門職人材の養成を目標として教育課程を編成している。

上記に記した各種コースの履修モデルは資料23に添付する。また、コース運用における詳細については後述する。

6.4 入学前における実務経験の単位換算

実務経験を有する者の単位換算については、実務経験歴および編転入学試験をもって行う。詳細については、後の12.1節 既修得単位等の認定方法(3)「実務の経験を通じた実践的な能力」(4)「編転入学試験」に記載する。

6.5 履修科目の年間登録上限等

本学では専門職人材の育成に向け、従来の大学のように幅広い教養を身につける科目編成ではなく、イノベーションを専門職人材に必要な分野、また、学生の興味・関心が高い分野を授業科目として、その多くを必修科目で固められた編成となっている。また、履修科目の年間上限を設定するほどの選択科目も配置していないため、CAP 制度を設けなくても、学修時間を確保できる編成となっている。

多くの必修科目で固められたカリキュラムのため、一見、学生の選択肢があまりない教育課程に見えるが、配置された授業の多くは学生自身が課題を自主的に見つけそれを解決する PBL の授業体系になっており、個々の意欲が置かれる分野において自由度がある授業内容のため、選択肢は学生の可能性に応じて無限大とも言える。

6.6 授業内容に応じた授業方法の設定

本学は専門職大学設置基準に則り、科目区分を「基礎科目」、「職業専門科目」、「展開科目」、「総合科目」とし、「基礎科目」は全学科に共通する英語コミュニケーション力強化のための授業と、一般教養として基礎に位置する講義を中心とした授業、「職業専門科目」は各学科における実践力の育成に位置する講義・演習・実習の授業、「展開科目」は工学分野外の座学を中心に学び、他方、今までの学びを実習を通して価値創造力を体感する授業、「総合科目」は4年間の学びの集大成に位置する授業としている。

これらの授業は、本学ではアウトプットを意識し、座学と演習の反復による知識の定着・深化を図る。

6.7 コースについて

6.7.1 コースごとの教育課程について

教育課程の詳細を資料 11、12、22、23 にて示す。本学が配置するコースとは履修モデルであって、何かの資格取得などには一切紐付いていない。つまり、コースの違いは職業専門科目の選択科目にあり、本学におけるコースはその選択科目の履修方法を指定する「履修上の区分」に過ぎない。

6.7.2 コースの定員について

コースごとの定員は設けないが、運用上の目安として次の上限・下限を設けている。

<上限>

■AI 戦略コース	: 40 名
■IoT システムコース	: 40 名
■ロボット開発コース	: 20 名

<下限>

■3 コース共通 : 13 名

なお、万が一、定員を下回る入学者数となった場合には、学科学生数の 1/6（小数点切り下げ）を下限とする。また、下限数を確保した上で上限の調整を行う。

デジタルエンタテインメント学科（定員 40 名）も上下限を追加で設定する。

< 上限 >

■2 コース共通 : 30 名

< 下限 >

■2 コース共通 : 10 名

なお、これらの上限の違いは、各学科の入学定員、および、本法人内の同種専門学校の類似する学科への近年の入学者数を勘案したためである。仮に、希望者数が上限枠を超えるような事態が生じた場合には選抜を行う。選抜方法については、後述「コース運用について」において説明する。

6.7.3 コースの運用について

< 学生の配置時期 >

2 年次より行う。よって、情報工学科で年間開講数 2 回、デジタルエンタテインメント学科で年間開講数 1 回を想定する（資料 24）。

< 学生の選抜・コース配属時の運用 >

①それぞれのコースについて、上限数を超える学生が選抜を希望する場合は、学生と教職員との面談によって調整を図る。選抜にあたっては、1 年次の成績を重視する。なお、入学者に対して、選抜実施の可能性のあることを早い時期に周知しておくために、入学後すぐに行うオリエンテーションにてコース選択にかかる運用方法などを通知する。

②1 年次前期に配置する学科包括科目「情報工学概論」では、情報工学の全体を概説した後、各コースの本格的な学修に備え、人工知能関連、IoT サービス関連、ロボット関連の前知識を付与すると同時に、学生に学修の動機付けを行う。

③2 年次のコース配属前には再度説明会を実施、各コースの魅力や将来進路の可能性など理解を深化させる。この時点でコース希望アンケートを実施（第 3 希望まで）する。

④③のアンケートを基に担任教員による学生との個別面談を実施、学生個人の特性を踏まえた上で適切なコース指導を実施、その上で第 3 希望までの「コース希望票」を提出させる。

⑤「学生のコース希望を最大限尊重する」が、万一定員の上限を超える、あるいは下限を下回るコースが発生する場合には、1年次のGPA（全科目対象）を元に上位者から優先的にコースを振り分る。なお、本点に関しては①に記した通り、入学時に十分な説明を行う。

6.7.4 その他、コース運用における注意事項について

<2年次以降のコース変更について>

2年次以降は、原則としてコース変更を認めない。ただし、事情等でコース変更を強く希望する学生については、未履修の科目について在席期間中に履修可能であること、かつ、変更先コースの定員枠に余裕があることを前提として、対応を検討する。

<受講生が40名を超える場合の運用方法について>

本学では、各授業について40名を超えて履修登録がある場合、当該科目については複数名の教員を配置するもしくは同じ授業科目を2回以上に分けて行う。したがって、すべての授業科目において、教員1人が同時に授業を行う学生数は実質的に40名以下となる。

6.8 実習・演習科目の指導体制

本学は専門職大学の特性としてあげられる実習・演習科目が多いことを鑑み、担当の専任教員のみでは指導が行き届かない場合に備え、専任教員以外の教職員が科目運営をサポートする体制を構築する。

①実習・演習の事前準備、実施計画の立案

[専任教員（担当外）、助手、非常勤教員]

②企業や特別講師等の外部協力者の折衝、招聘、スケジュール調整

[専任教員（担当外）、事務職員]

③実習機器やソフトウェアに関する事前説明

[専任教員（担当外）、技術職員、助手、非常勤教員]

④授業内での質問対応や助言

[専任教員（担当外）、技術職員、助手、非常勤教員]

⑤実習機器やソフトウェア使用時のフォロー

[専任教員（担当外）、技術職員、助手、非常勤教員]

⑥授業後の質問対応

[専任教員（担当外）、技術職員、助手]

※ 役割ごとの担当可能な職位・身分を[]内に記す。

指導補助者の人数配置は実習科目においては情報工学科で最大7名程度、デジタルエンタテインメント学科で最大3名程度を確保し、各コースに1名以上がコース専属になるように配置する予定である。

本学には実習・演習科目が複数配置されているが、特に授業中におけるサポートが大幅に必要であろう実習科目は、往々に特殊教室を使用する可能性が非常に高く、限られた設備・施設の中で、時間割上、同コース内で実習の時間（つまり、特定コースの二年次の実習と三年次の実習が）が同時になることは困難である。よって、情報工学科では3コース、デジタルエンタテインメント学科では2コースを構えるという事実を踏まえれば、情報工学科で3名、デジタルエンタテインメント学科で2名、各コースに専属として指導補助者が配置されれば全ての実習科目は確実にサポートが担保されると言える。

ここでいう指導補助者は助手や技術職員といった専門知識を備えたものをいう。また、それ以外の業務として発生する、例えば②企業や特別講師等の外部協力者の折衝、招聘、スケジュール調整は事務処理がメインで発生するため、それに対しては1科目ごとに最低1名以上の担当者を配置し、かつ、それらすべての事務処理を統括する事務職員を2名以上専任で配置する。

また、③実習機器やソフトウェアに関する事前説明や⑤実習機器やソフトウェア使用時のフォローは、そもそも事前説明の前に、実習機器やソフトウェアに関する導入が事前説明の前に作業として発生しており、それについては、本学で設置した設備・施設の導入・維持管理を担当する事務職員、技術職員を最大4名配置し、このメンバーが中心となり導入調整や維持管理の調整をまず行う。さらに、ここでいう導入調整や維持管理については専門知識も必要であるため、①で指す専門知識を持った担当の指導補助者を中心に科目担当の専任教員にもご助言、ご確認をいただく。その上で、授業時間外での学生への導入サポートや質問対応、つまり実習機器やソフトウェアに関する事前説明については、実際に導入に携わった事務職員、技術職員、さらに①で配置された専属の指導補助者が基本的に行うことを想定している。

7. 教育課程連携協議会

7.1 教育課程連携協議会の位置づけ

本学は、産業界及び地域社会との連携により、教育課程を編成、及び円滑かつ効果的に実施するために、教育課程連携協議会を設ける。構成員の任期は申し出があった段階で交代、年間の開催回数は1回とし場合に応じて臨時に開催する。

7.2 構成員の規定区分

本学の教育課程連携協議会は、専門職大学設置基準第11条第2項に規定のある、以下の区分に合致した構成員で組織する。構成員の所属・役職一覧を資料25に示すとともに、各構成員の正当理由を以下に説明する。なお資料25は、「教育課程連携協議会構成員名簿」の構成員番号と対応している。

- (1) 学長が指名する教員その他の職員（教職員）
- (2) 当該専門職大学の課程に係る職業に就いている者又は当該職業に関連する事業を行う者による団体のうち、広範囲の地域で活動するものの関係者であって、当該職業の実務に関し豊富な経験を有する者（職業）
- (3) 地方公共団体の職員、地域の事業者による団体の関係者その他の地域の関係者（地域）
- (4) 臨地実務実習（専門職大学設置基準第29条第1項第4号に規定する臨地実務実習をいう。）その他の授業科目の開設又は授業の実施において当該専門職大学と協力する事業者（協力）
- (5) 当該専門職大学の教員その他の職員以外の者であって学長が必要と認めるもの

また、教育課程連携協議会の構成員における役割・権限として、次の事項について審議し、学長に意見を述べる。

- (1) 産業界及び地域社会との連携による授業科目の開設その他の教育課程の編成に関する基本的な事項
- (2) 産業界及び地域社会との連携による授業の実施その他の教育課程の実施に関する基本的な事項及びその実施状況の評価に関する事項

7.2.1 「職業」区分における構成員の正当性

- (1) 一般社団法人コンピュータソフトウェア協会 理事
人材育成委員会 副委員長

ICT関連を中心に500社を超える企業が加盟している同協会は、我が国のソフトウェア産業の発展に寄与している。活動分野もビジネスマッチングやスタートアップ支援など多岐にわたり、第四次産業革命を推進する事業の創出や人材を育成している。

本構成員については、ソフトウェア業界における豊富な実務経験を活かした、ICT人材の育成にかかる造詣が深い。IoT時代のビジネス課題において、企業へのソリューションシステム導入を先導するなど産業界との連携にも積極的である。

以上より、本学の情報工学科にかかる「職業」区分の構成員として合致している。

(2) 公益財団法人画像情報教育振興協会
教育事業部 教育企画推進部 部長

同協会は「人が文化を創り、文化が心を動かす。」を理念として、コンピュータを利用した画像情報処理分野の人材育成と画像情報文化の振興を担い、その発展に努めてきた。30年を超える歴史をもち、主催する「CG検定」は当該職種を目指す者の必須資格とされるほど重視されていることなど、同分野における人材育成において高い評価を得ている。

本構成員については、同団体の前身となる研究会より携わっており、設立メンバーの一人である。現在は検定試験、教材作成、セミナーの企画運営など、教育普及にも注力している。

以上より、本学のデジタルエンタテインメント学科にかかる「職業」区分の構成員として合致している。

(3) 一般社団法人 愛知県情報サービス産業協会
常務理事

同協会は、情報サービス産業に係る事業の基盤整備、情報関連技術の開発促進等を行うことにより、愛知県内の情報サービス産業の健全な発展を図るとともに情報化を促進し、もって地域経済の発展に寄与することを目的としている。

本構成員は、ソフトウェア会社にて30年の勤務および経営者との実績を有しており、ICT分野の人材育成にかかる造詣が深いのと併せて、豊富な事業経験を有している。

以上より、本学の情報工学科にかかる「職業」区分の構成員として合致している。

7.2.2 「地域」区分における構成員の正当性

(4) 愛知県経済産業局
産業振興課 次世代産業室 室長

次世代産業推進室では、次世代産業の育成、航空宇宙産業の振興、ロボット産業・情報通信産業・健康長寿産業の振興を担っている。なかでもロボット産業については、産業用ロボットにとどまらず、福祉・医療・災害救助等さまざまな分野での活用が期待される次世代ロボット産業の振興を図っている。

本構成員は、次世代産業推進にかかる室長として実際に産業振興にあたっており、地元産業界との連携を円滑に図るためにも最適な人選であると考えている。

以上より、本学にかかる「地域」区分の構成員として合致している。

(5) 名古屋市市民経済局産業部
産業労働課 課長

名古屋市市民経済局産業部産業労働課は、産業人材の育成や産業デザインの振興などを目的としている。また、関連団体である名古屋市新事業支援センターと連携して、起業を支援している。

本構成員は、産業労働課の長として地域の産業人材育成や起業支援などにあたっており、地元産業界との連携を円滑に図るためにも最適な人選であると考えている。

以上より、本学にかかる「地域」区分の構成員として合致している。

7.2.3 「協力」区分における構成員の正当性

(6) 株式会社エスワイシステム
執行役員 技術推進担当兼管理本部 部長

同社は、これまでに培ってきた多種多様な業務知識と AI 技術などを合わせて、業務フロー、コスト、情報の分析をトータルに考え、ICT 社会に沿った新たな「マネジメント、ビジネス、コミュニケーション」の手法を提案している。また、次世代の ICT 時代を見据えた人材育成・教育事業にも注力しており、本学の強力なパートナー企業となる。さらに、本学の海外臨地実務実習先の一つである。

本構成員は、ジャイロを用いた動作分析機からの情報を利用して、人体の筋肉強度や柔軟性を判定し、運動処方を決めるシステムの開発実績を有する。また、自動運転技術に関わる、カメラによる「Ai システム」の開発経験をもつ。

以上より、本学の情報工学科にかかる「協力」区分の構成員として合致している。

(7) 株式会社エイチーム
人事部 部長

同社は主として、インターネットやスマートデバイスを通じて消費者向けに、デジタルゲームやツールなどアプリケーションを企画・開発、運営を行っている。また、人生のイベントや日常生活に密着した比較サイトなど様々なウェブサービスを企画・開発し、その運営を行っている。さらに、デジタルエンタテインメント産業の拡大を見据えた人材育成・教育事業にも注力しており、本学の強力なパートナー企業となる。そして、本学の臨地実務実習先の一つである。

本構成員は同社の事業企画・運営のみならず、同社の社員に対して、デジタルエンタテインメントの技術面のみならず、ビジネススキルにかかる研修を主導している。

以上より、本学のデジタルエンタテインメント学科にかかる「協力」区分の構成員として合致している。

(8) 株式会社トラフィック・シム

放送システム部開発課 課長

同社は、我が国でデジタル放送が開始された当初より、放送データの解析システムやチェックシステムを構築し続けており、デジタル放送分野で高い専門性を築いている。こうして培ったノウハウを用いて、自社設計ハードウェアや自社開発ソフトウェアを核とした、システム設計・開発・構築を得意としている。したがって情報工科人材を育成する上で、本学の強力なパートナー企業となる。また、本学の臨地実務実習先の一つでもある。

本構成員は、タッチパネル制御とシリアル通信を用いた映像機器制御システム、赤外線センサ、複数のセンサを用いたバーチャルシステムなどを開発した実績を有する。

以上より、本学の情報工学科にかかる「協力」区分の構成員として合致している。

(9) 株式会社イルカ

取締役 兼 第一開発部 事業部長

同社は、「ジャンルと国境を越える」という経営理念のもと、革新的なデジタルコンテンツを開発し、世界への発信を目指している。主な事業内容はデジタルゲーム開発およびCG映像制作であり、本学のデジタルエンタテインメント学科と親和性が高い。なお、本学の臨地実務実習先の一つである。

本構成員は、株式会社カプコンにて3Dデザイナー兼アートディレクターとして「SPAWN」や「Heavy Metal」といったデジタルゲームソフトの開発実績を有する。現在は、株式会社イルカにて、グラフィックス開発プロデューサーとして「ドラゴンクエスト11」などのゲームソフト開発に携わっている。

以上より、本学のデジタルエンタテインメント学科にかかる「協力」区分の構成員として合致している。

(10) 株式会社スピード

代表取締役

株式会社白組

プロデューサー

同社は、デジタルエンタテインメント産業の推進を目的として、産学官連携によって設立された。県内2か所および東京にスタジオを構え、3DCGやVFX(ビジュアルエフェクト)といった技法を用いて、デジタルコンテンツを制作している。一方で、設立時よりCGやプログラミング講座を開き、デジタルエンタテインメント産業の人材育成に寄与している。したがって、デジタルエンタテインメント人材の育成において、本学の強力なパートナー企業となる。また、本学の臨地実務実習先の一つでもある。

本構成員は、プロデューサーもしくは監督として、映画「妖怪ウォッチ」やデジタルゲーム「モンスターハンターストーリーズ」のなど制作に携わった経験を持つ。また、現在は同社代表取締役として、人材育成を主導している。

以上より、本学のデジタルエンタテインメント学科にかかる「協力」区分の構成員として合致している。

なお令和 5 年 4 月より、本学デジタルエンタテインメント学科の兼任教員として就任予定であり、そのタイミングで「教職員」区分となる。

7.2.4 「教職員」区分における構成員の正当性

(11) 名古屋国際工科専門職大学（仮称）

工科学部 学部長

工科学部 情報工学科 教授

本教員は情報工学科の教授として就任予定であるとともに、教育課程編成に関わっている。これまで、静岡大学等において長い教育経験・実績があり、教育課程編成に関する審議を行うことができる教員として適している。

(12) 名古屋国際工科専門職大学（仮称）

工科学部 デジタルエンタテインメント学科 学科長、教授

本教員はデジタルエンタテインメント学科の教授として就任予定であるとともに、教育課程編成に関わっている。日本を代表するデジタルコンテンツ制作企業でプロデューサーとしてゲーム制作に関わってきた長い経験・実績があり、教育課程編成に関する審議を行うことができる教員として適している。

(13) 名古屋国際工科専門職大学（仮称）

工科学部 情報工学科 学科長、教授

本教員は情報工学科の教授として就任予定であるとともに、教育課程編成に関わっている。これまで、情報工科分野における実務経験とともに、名古屋大学での教育経験があり、教育課程編成に関する審議を行うことができる教員として適している。

(14) 名古屋国際工科専門職大学（仮称）統轄責任者

本職員は、本法人の経営的観点から大学運営に責任を持つとともに、教育課程連携協議会の意見を大学評議会や理事会に伝える役割を担っており、経営の観点から意見を述べ、審議に参加する構成員として適している。

7.3 産業界等との連携におけるその役割

本学の教育課程連携協議会が、産業界等との連携という役目を果たす組織として十分に機能することを以下に説明する。

7.3.1 各区分における機能と役割

7.3.1.1 「職業」にかかる連携機能

本学が扱う領域は変化の激しい業界であり、必要な最新情報を得るためには、特定企業からの情報と併せて、業界団体が情報を有する企業とのパイプ役になることが望ましく、各団体にはその役割を期待している。こうした情報を教育課程に落とし込むために、各学科における実習科目で扱うテーマについての助言を得る等を想定している。これによって、現状の産業界のニーズを吸い上げるとともに、それを実際の制作系科目で取り扱うことが可能となり実践知が養成される。

以上より、この区分における構成員には企業・産業界とのパイプを有する団体に在籍する役職員が望ましいと考える。そこで、本学における職業区分の構成員は、各学科に関連する産業界の公益社団法人もしくは一般社団法人に在籍する者としている。具体的には、情報工学科では一般社団法人コンピュータソフトウェア協会（CSAJ）および一般社団法人愛知県情報サービス産業協会から、また、デジタルエンタテインメント学科では公益財団法人画像情報教育振興協会（CG-ARTS）から迎えることで、「職業」に係る機能を十分に担っていただけていると考えている。

7.3.1.2 「地域」にかかる連携機能

本学が所在する愛知県の課題にも積極的に取り組むために、「地域」に区分される構成員には、地域課題に取り組む教育課程に関する意見のほか、産学官連携先もしくは産学官連携先の紹介窓口としての役割を期待している。実際、地域課題を教育課程に反映させるために、両学科共通で展開科目に配置した「地域共創デザイン実習」で扱うテーマについての助言を受けること等を想定している。これによって、地域が抱える問題・課題を汲み上げるとともに、それらの課題等に対応する実習に取り組むことで実践知が養成されると考えている。

担当教員は、授業開始に先立ち、教育課程連携協議会の「地域の関係者」区分の構成員からの提案を受け、「地域共創デザイン実習」において取り組むべき地域課題を抱える企業・団体を取り上げる。分科会にて課題内容や実施の難易度などを考慮して検討したうえで、複数の課題を選定する。その後の取り組みは以下のとおり。

1. 協力企業・団体は、オリエンテーションにて学生全体に対し課題についての説明を行う。
2. 中間報告等で学生の取り組みに対して中間チェックを行う。
3. 最終成果物に対して、評価を行う。
4. 学期末には分科会にて教育課程連携協議会の構成員及び担当教員などと当該授業科目を振り返り、翌年度に向けて授業の質の向上を図る。

以上より、地域区分における構成員は本学が立地する地域課題に実際にかかわるような行政もしくはそれに準ずる団体の役職員が望ましい。よって、本学における職業区分の構成

員には、愛知県経済産業局および名古屋市市民経済局産業部において実際に産業人材の育成に携わっている役職者を構成員とすることで、「地域」に係る機能を担っていただけると考えている。

7.3.1.3 「協力」にかかる連携機能

情報工科もしくはデジタルエンタテインメント業界において、最新技術や人材需要を有する企業の協力を得ることは、教育課程の編成や教員と実務家との情報交換など、様々な面で有益であると考えます。

そこで、本学では「協力」の区分に、臨地実務実習受け入れ先や産学官連携提携先のうち、人材需要や最新技術を有する企業から構成員を迎える。とりわけ人材需要動向については、愛知県を中心とした国内動向のみならず、世界的な視点も把握できる企業に在籍する者を構成員として迎えることで、「協力」に係る機能を十分に担うことができると考える。

7.3.1.4 「教職員」にかかる連携機能

教育課程連携協議会において、「職業」、「地域」、「協力」区分の構成員から挙がると想定される地域や業界にかかる意見を汲み取り、本学の教育課程に反映させるためには、本学の教員および責任者を構成員とするのが適切であると考えます。

そこで本学では、教育課程の編成に中心的な役割を果たす教授を構成員として配置する。また、本学の統轄責任者を経営側構成員として配置する。統轄責任者は会議の招集・開催・議事進行・議事録・及び大学評議会や理事会への報告などを行う。こうした教職員を構成員とすることで、「教職員」にかかる機能を十分に担うことができると考える。

7.3.2 産業界等との連携

産学・官学の連携について教育課程連携協議会がその役割を十分に果たす組織となるように、教育課程連携協議会の構成員の多くを名古屋近郊の企業・組織から迎えることとし、地域に関する議論も行われるように配慮する。

7.3.3 教育課程の不断の見直しを行うために必要な体制の整備

教育課程の不断の見直しについては、学長が議長を務める大学評議会（学長、統轄責任者、学部長、担当理事から構成される）からの方針・指示を受け、教授会及び教授会の下部組織として設置される教育課程に関する専門委員会が推進する。

自己点検・自己評価による教職員からのフィードバック意見や教育課程連携協議会からの意見および年2回実施される学生アンケートからの意見などは教授会に情報が集約され、

専門委員会が教育課程連携協議会（及びその分科会）などの関係部署と連携して詳細な分析・改善案策定を進める。改善案が大学評議会に提案され、大学評議会ではそれを受け検討がなされる。結果を詳細に分析することにより、教育課程編成に適切な方向性、あるいはFD活動の方向性などを判断する有用な情報とする。

教育課程連携協議会は、外部構成員のほか、本学教員として学部長や学科責任者が中心となって出席し、地域の意見や業界・職種の意見を吸い上げる機能の一つとして存在する。最低年1回の定例会議を開催し、そこで、産業界、地域社会の構成員などから出た改訂意見について大学評議会・理事会へと報告され、対応検討要否の方針を立案し、理事会の審議事項にかかるものは理事会で検討される。教育課程連携協議会を補う組織として、必要に応じて特定の目的のための分科会を設置する。実際に実習等の教育実施に関わった産業界や地域社会の関係者および本学教員が分科会メンバーとなり、教育実施下で生じた問題点・改善点などが議論される。それらは教育課程連携協議会・大学評議会へと報告・提案がなされ、大学評議会からの方針・指示を受け専門委員会にて対策・検討を進める。その後、理事会にて決議を経てカリキュラム改訂、学則変更となる。

7.4 学科横断的な審議

本学は1学部2学科構成になっており、教育課程連携協議会構成員の「職業」「協力」「教職員」の区分においてはそれぞれの学科に対応した構成員を、「地域」の区分においては、両学科にかかわる者を構成員とすることによって、「職業」「地域」「協力」「教職員」全ての区分において、情報工科とデジタルエンタテインメントとの両分野について協議できる体制を整えている。

8. 施設、設備等の整備計画

8.1 校地、運動場の整備計画

8.1.1 校地

本学は、本法人が名古屋市中村区に所有する総合校舎「モード学園スパイラルタワーズ」の敷地を校地として使用し、当該校舎の16階、17階、22階を専有し、1～4階および15階、18階、31階、36階を共有する。当該校舎はJR名古屋駅、名鉄名古屋駅、近鉄名古屋駅、地下鉄名古屋駅からいずれも徒歩4分以内に位置し、すべての駅と地下道で直結している。この立地は地元の愛知県のみならず、岐阜県、三重県、そして静岡県西部地域から通学する学生や学び直しをする社会人、さらには教職員にとっても利便性は極めて高い。

また、学生が休息や交流を楽しむことができるよう、最上階（36階）に設けるラウンジなど、様々な形の開放感あふれる空間を複数フロアに設置する。

本学の校舎は高層の都市型キャンパスであり、校舎面積は専門職大学設置基準を充足している。なお、校舎内の移動にかかる学生への配慮として、停止階が異なるエレベーターを8基（2F・4F・7F・11F・15F・19F・23Fに停止する低層階用エレベーター4基、2F・4F・7F・23F・27F・31F・35Fに停止する高層階用エレベーター3基、1～36の各階に停止するエレベーター1基）設置し、学生がスムーズに上下階に移動できるよう配慮している。

8.1.2 運動場

本学は運動場を所有しない代わりに、校舎内4階にあり、各種トレーニングマシンが設置されている「スポーツトレーニングルーム（173㎡）」を、既設の国際ファッション専門職大学名古屋キャンパスの学生と、本学の学生向けに開放・共用する。

8.1.3 本校舎以外での教育

専門職大学設置基準第29条第1項第4号に定める臨地実務実習については、実習生受け入れ施設にて実施する。

8.2 校舎等施設の設備計画

本学は、教育課程が十分に遂行できる校舎等の整備を行い、本学の目指す人材育成に必要な施設・設備を確保する。以下、具体的な施設利用予定から学修上支障のないことを説明する（資料26,27,28）。詳細については、8.2.1項、8.2.2項に記すとともに、資料29「時間割表（案）」には主に使用する教室名を明記する。

事務組織を構成する教職員は、校舎2階管理室を他校と共有し、学生の教学等の支援を行う。また、既設学校とは一部の設備を共有することとなる。

校舎1階には主に入学検討者や来客が利用するエントランスがあり、同階に設置された応接室（サロン）は、本学への入学検討者や来客対応に利用する。2階には学生エントランスがあり、本学の学生と既設学校の学生が共有する。このように、エントランスを分けることは、学生のみならず、来客などへの配慮にもつながる。その他、共有設備の詳細については8.2.4項で記す。

8.2.1 教員用の施設

専任教員については、研究執務に専念できるように、そのために必要な各教員専用として利用できる個室研究室を18階および22階に合計28室（9.43～20.13㎡、平均12.25㎡）

確保している。(資料 26①、資料 27①)。各個室は、施錠管理ができる仕様で秘匿性は担保される。また、22 階には教員間のミーティングおよび交流のスペースも準備している。

したがって教員が専用する研究スペースとして合計 696.70 m²、25 名の専任教員 1 人当たりで算出すると 27.87 m²のスペースを確保している。

8.2.1.1 教員の研究室

1.4 項「教育研究上の到達目標」、4.6 項「研究活動に関する考え方」、5.1 項の「教員組織の編成方法と教員の配置計画」等に記述の通り、教員は研究を奨励されるが、特にそれは若手教員にフォーカスされ、ベテラン教員は学生のみならず若手教員の育成にも注力する。これにより、教員の学位取得等を支援していくことで、開校時以降の教員組織の新陳代謝にも注力する。さらに、本学では「持続可能な開発のためのアジェンダ 2030 (Sustainable Development Goals, SDGs)」(2015 年国際連合総会決議,資料 2) の指針に合った研究を推奨する。

以上のことを踏まえ、本学では、ベテラン教員は学生と若手教員を同時に指導できるような導線を整え、教員組織の新陳代謝を促す。また、SDGs の指針に合った研究に対応できるように、個室研究室の他に、共同研究室(181) (88.0 m²) も用意する。同研究室の設備についてはフレキシブルに対応できるように、開校年次において備え付けるのはテーブル、イス、キャビネットのみとし、教員が就任後に導入する設備等に配慮する。

8.2.1.2 個室研究室

専任教員 26 名に対し、28 室の個室研究室を確保する。各個室研究室は、講義準備や各種調査、研究活動等のための執務スペースとして専有利用することができる。

個室研究室には専用大型キャビネット(施錠可能)を 1 台以上とサイドキャビネット(施錠可能) 1 台、書棚 1 台を設置し、研究資料、教育資料、機材などを保管・管理できる環境を用意する。加えて、専任教員それぞれが簡単な打ち合わせや面談ができる座席を 2 席配置する。

8.2.1.3 共同研究室

18 階に共同研究室(181)を確保する(合計 88.00 m²)。本室は施錠管理できる機密性の高いスペース、産学連携企業先とのミーティングやプロジェクト推進のための専用利用を想定している(資料 28 配置図 2)。本学における教員用共同研究室では、産官学連携企業先とのミーティングやプロジェクト推進など、複数の教員や学外関係者の利用を想定している。利用者同士の共創を促すよう室内の自由度は確保しつつも、利用期間中はそれぞれのプロジェクトメンバーの専有とし、プロジェクトの責任者が施錠管理を行うことで他者の

入退室を制限する。同室内には施錠可能なキャビネットを準備し、共同研究に関する資料を保管する。

8.2.1.4 その他スペース

22 階には、個室研究室以外のスペースを確保している（資料 28 配置図 1）。ここには、コピースペース、ロッカースペース、オープンワーク（6 席分）、ミーティング席（4 席）などを配置している。教員、学生、企業人の交流の場として、学科、分野を超えたシームレスなシナジー、共創を促進させる。15 階（159）は、機密性を保持し、NDA（秘密保持契約）を締結しなければならない産学連携先との打ち合わせなどで利用する。

打ち合わせ等の予定が同時間に重なった場合には、本校舎に共用施設として、1 階の応接室 8 室および 23 階の面談室 4 室を利用することができる（校地校舎等の図面 8 ページおよび 20 ページ参照）。共用の会議室については、共通予約表で利用を管理する運用を行っており、必要に応じて利用が可能である。

8.2.1.5 専任教員へのノート PC の貸与

教育活動や研究活動サポートの一環として専任教員一人一人が自由に携帯、利用可能なノート PC を貸与する。膨大な教育・研究資料のデジタル化、小型化、軽量化、ネットワーク化を実現しており、スムーズな研究環境移動を可能とする。これにより、時と場所を選ばず、フレキシブルに教育・研究開発を効率よく行うことができる。また、Wi-Fi などのネットワーク設備を充実させ、どこからでもデータにアクセスできるようにし、教育・研究、ひいては会議等の自由度をも向上させることができる。

8.2.2 必要な教室の整備計画

教室数の詳細については資料 26 で一覧にて示すとともに、以下で本学の教育カリキュラムに支障がないことを記す。

8.2.2.1 講義室、演習室、情報処理施設、実験・実習工場などの整備

専用の講義室として 10 室を確保する（資料 26②）。専用の講義室は床固定の机・椅子がいわゆるスクール形式で配置されており、各席は有線 LAN 及び電源のコンセントを有する（資料 27②）。主に 40 人以下で行う講義で使用する。完成年度での時間割案（資料 29）から算出した専用講義室の授業利用の平均稼働率は 32.33%であり、修学上支障のない運用が可能である。

なお、表 7 の稼働率（資料 27）は、上限を設けたコース運用で想定される授業回数を考慮した表 6 の時間割案（資料 29）から算出している。

表 6 時間割案（資料 29）の前提条件

学科	情報工学科			デジタルエンタテインメント学科	
コース	AI 戦略	IoT システム	ロボット開発	ゲームプロデュース	CG アニメーション
1 年	80 名(2 クラス)			40 名(1 クラス)	
2 年	30 名(1 クラス)	30 名(2 クラス)	20 名	20 名	20 名
3 年	30 名(1 クラス)	30 名(2 クラス)	20 名	20 名	20 名
4 年	30 名(1 クラス)	30 名(2 クラス)	20 名	20 名	20 名

表 7 教室稼働率（資料 26）

教室分類	専用教室	平均稼働率	備考
講義室	10 室	33.33%	空き時間を自習室として運用。
演習室	1 室	43.33%	授業のみで運用。
情報処理施設	2 室	65.00%	空き時間を研究活動及び自習用に開放。
実験・実習工場	3 室	14.44%	空き時間を研究活動で利用。
上記合計	16 室	34.26%	他校と共有する教室は除外

※完成年度における臨地実務実習が行われていない前期前半（4～6 月）の時間割案から算出。

演習室は専用で 1 室確保している（資料 26 ③）。固定されていない机・椅子を配置しており、授業に応じて配置も変更可能な仕様となっており、アクティブラーニング形式の演習などに利用しやすい（資料 27 ③）。すべての教室は、床に有線 LAN 及び電源のコンセントを整備している。演習室の授業利用の平均稼働率は 10.00% であり、修学上支障のない運用が可能である。

情報処理施設はすべて専用で 2 室を確保し、新たに整備する開発用 PC100 台を整備する（資料 26 ④、資料 22④）。情報処理施設全体の授業利用の平均稼働率は 63.33% であり、修学上支障のない運用が可能である。

実験・実習工場は専用で 3 室を確保している（資料 26 ⑤）。このうち「166」「228」は情報工学科で主に利用する設備を配置している（資料 27 ⑤）。「313」はデジタルエンタテインメント学科で主に利用する設備を整備している。実験・実習工場の授業利用の平均稼働率は 27.78% である。実験・実習工場については通常授業での稼働率を抑えている代わりに、教員や学生が研究や制作活動などで必要に応じて利用するような仕組みを想定しており、修学上支障のない運用が可能である。

8.2.2.2 共同研究室（卒業制作研究用専有スペース）の整備

4年次には、学科共通で通期科目の「卒業研究制作」を配置しており、4年次学生の研究活動を推進するスペースとして、専用の共同研究スペースとして16階163および164の2室を確保している（資料26⑥）。ここは終日4年次学生が専用できる部屋として、研究や制作活動を行ったり制作物などを保管したりしておくことが可能となっている。

研究活動に利用するPC設備については、情報処理施設の設備を授業外で利用する。

8.2.2.3 学生の自習サポート

上記で明記した研究活動以外に、主に1～3年次学生の日々の課題制作や自主学习、自主的なコンテンツ制作活動についても同様に環境を提供するために、予約することなく自由に利用できる自習教室を開放する（資料26⑦）。

062 学生自習室 241.10 m² 1室 221席

授業時間帯における授業外学生の平均は180人ほどであり、その100%の学生の利用を想定してもそれに足る座席数を確保している。また講義室・演習室も授業外の時間帯は自習教室として運用可能であり、自習室は十分確保できている。

また、これらの全ての環境や機材を学生に開放することで、学生個々の各種学習活動に十分な環境を提供する。

8.2.2.4 学生面談のスペースについて

学生の進路指導、就職指導など、プライバシーを確保したうえでの面談専用の個室スペースを17室設置している（資料26⑧）。また、15階（159）の面談室は、カウンセリング等にも対応できる仕様となっている。

8.2.2.5 学生控室の整備

学生控室は校舎の他の大学・専門学校の共用として3か所（計485.70 m²）を確保している（資料26⑨）。またこれら以外にも、講義室や演習室は授業時間外及び放課後の時間帯に学生に開放することでさらにスペースを確保する。

カウンセリング室については、カウンセラーを配置する時間帯において面談室をカウンセリング用の面談室として占有とする。かつ、その面談ルームにはロールカーテンをつけ、確実に中が見えなくなるようにプライバシーの観点でも配慮する。

8.2.3 実験等に関する器具等の整備

本学は実習、演習などの授業に対し、様々な設備投資を行う。まず以下に、主な大規模設備投資について明記する。

最も大きな設備投資として、大規模 AI サーバの導入が挙げられる。これらは主に情報工学科における人工知能開発等の実習で利用される。また、先端工学技術として 3D プリンタを導入し、IoT、ロボット系の授業においてプロトタイプ制作を推進する。

本学では 2 学科に共通してコンピュータでの実習・演習が大きなウエイトを占めるため、開発用 PC を大量導入する。特にデジタルエンタテインメント学科では、高機能なソフトウェアやそれが動作する高性能な開発用 PC を要するため、授業で一人一台の環境を実現したうえで、授業時間外の自習で利用するために必要な台数分を備える。また、ゲームや動画の先端技術として注目されている仮想現実と訳される **Virtual Reality** などの制作に欠かせない VR システムやモーションキャプチャシステム等も導入し、先端技術を修得できるように設備を整える。

その他、ネットワーク試験演算用システム、IoT エッジコンピュータ用拡張ボード、組込みシステム講義用ボード、CNC フライス盤、卓上折り曲げ機、プリント基板加工機、ロボットアームキット、ロジックアナライザ・オシロスコープ、卓上ボール盤、卓上丸鋸盤、SIM フリー android タブレット、レゴマインドストーム、RoboMaster、工具類一式、ミラーレスカメラ等、様々な機材を新たに導入する。これらの機材・設備における設置場所については資料 27 のとおりである。なお、フライス盤の設置については安全面について考慮し、窓側ではなく通路側となるような場所、かつ、上下前後左右、加工機全体を覆える安全カバーとなるものを設置する。（資料 30,31 参照）

8.2.4 同一設置者によるほかの学校との共有

本法人の既存学校と共有する施設は、主として学生が利用する図書室や学生用エントランス、主に教員が利用する会議室等、授業を行う際に基本的には使用しない設備である。学生の修学には支障をきたすことはなく、むしろ国際ファッション専門職大学など同建物内に校舎を置く他の学生や教員組織との交流が見込まれ、教養の幅を広げやすい環境となっている。なお、設備・施設については以下のとおり使用方針を定める。

【図書室】

追加購入の書籍は電子図書を中心にそろえ、自宅でも 24 時間 365 日閲覧可能とする。

【運動施設】

運動場は所有していない。代わりに、校舎内 4 階にあり、各種トレーニングマシンが設置されている「スポーツトレーニングルーム (173 m²)」を、既設の国際ファッション専門職大学名古屋キャンパスの学生と、本学の学生向けに開放・共用する。利用時間は、平日が 10:00~20:00、土曜日は 10:00~18:00 とする。

8.3 図書等の資料及び図書館の設備計画

8.3.1 図書館の整備

本学では、既設専修学校の図書室及びインターネットラウンジ等の関連設備を大学図書館として共同利用する。図書室は、閲覧席、蔵書検索性 PC、DVD 等視聴席を備えている。無線 LAN が使える環境を整備し、学生は自習できる環境となっている。施設を共同利用するが、図書室は平日 9:00～20:00 まで利用できるため双方の修学に支障なく問題はない。

また、今後は電子図書を主体に図書を整備していく。本学の学生であれば 24 時間 365 日電子図書の閲覧が可能であるため、学生の利便性を更に高めることとなる。

8.3.2 図書等の資料整備

本学の図書室には、完成年度時に図書 38,847 冊、雑誌 252 種（電子図書含む）を配架し、学生が図書館で閲覧できる環境を整備する。本学の専門図書の学科毎の整備状況の詳細は資料 32 に添付する。あわせて開学時の新規購入図書一覧を資料 33 に添付する。

上記に加え、電子ジャーナル 22 点、データベースとして「J dream III」「Academic One File」「情報学広場」（学科共通）を導入する。以上から、各学科に対して十分な図書や資料等が整備されていると言える。

充実に向けては教員からの提案の他、学生向けに「リクエストカード」を設置し学生の興味関心や意向も確認する。視聴覚資料は技術習得に欠かせないものであり、授業での活用その他、学生の自己学習で活用できるよう整備を図る。管理については、既に導入している図書管理システムを継続活用し、書誌情報をデータベース化し、適切な貸出・返却サービス、蔵書点検等、図書館としての機能と利用者の利便性が担保されるシステムを維持する。

8.3.3 学術雑誌の整備状況

今回新たに情報工学科として 48 誌（うち海外書 18 誌）、デジタルエンタテインメント学科として 9 誌、学科共通として 8 誌（うち海外書 7 誌）、合計 44 誌（うち、外国書 25 誌）の学術雑誌を整備することとした（資料 34-1,2）。具体的な新規購入図書一覧を資料 34 に示す。購入図書についてもより専攻分野に照らして適切なものを精選したが、開学後も状況に応じて追加・見直しを継続して行う。

本学キャンパス内で図書室を共用する系列校がそれぞれ整備する学術雑誌も利用が可能である。例として、関連分野の 27 誌を資料 34-3 に示す。

8.3.4 図書館機能の充実

本学は既に、校舎を共用する専修学校等との共同図書館において相応の蔵書を持っている。そのうえで、さらに図書を増やしていくことを予定している。

8.3.2 項で説明した図書などの資料整備計画ですでに触れたが、これらは、抄録のみならず本文もダウンロード可能な科学技術工学・医学関係 6000 万件にアクセスできる J-Dream III、自然科学から人文社会科学の論文誌 1800 誌にアクセスできる Academic OneFile、情報処理学会発行の出版物のうち会誌・論文誌・研究報告・シンポジウム論文集・欧文誌・英文誌の創刊号から最新号まですべてのデータが閲覧できる「情報学広場」、電子書籍 Maruzen eBook も含まれる。これらや国立研究開発法人科学技術振興機構の電子ジャーナル検索システム「J-STAGE」によって、国内及び海外の学術文献や論文情報を検索することが可能となる。さらに国立情報学研究所が提供している図書館間相互貸借サービス (NACSIS-ILL) にも加盟し、他大学所蔵の学術雑誌取り寄せや論文複写依頼が可能である。

上述の図書資料について、本学ではデジタルライブラリ技術を活用した図書館サービスに注力する。これは、“環境が人を育てる”と考える本法人が重視する「将来自分はこちらになりたい」という学生各々が持つ確固とした信念が、現在置かれている住居といった環境に阻害されることなく、ひとりでも多くの人に提供できるような利用環境である。こうした環境実現のためには、ICT 技術を活用し電子書籍の提供など、デジタルライブラリ技術を活用した、図書館サービスに注力する。

こうした機能を通じて、ロボット工学や IoT 分野もしくはゲーム研究など、本学の学生や教員が必要とする、最新の研究・知見にアクセス可能になる。これは、従来の専修学校内の図書室では持ち得なかった機能であり、さらには書店でも代替し得ない機能である。その利活用を促進する大きな魅力の一つになると想定している。

また、電子書籍に限らず、電子ジャーナルの提供も予定している。このような電子書籍や電子ジャーナルなど、電子資料へのアクセスは図書館という場所に縛られず、提供される予定である。加えて、入学時オリエンテーションにおける図書館利用ルール周知、専任教員研究室前における図書室利用案内の掲示、定期的なメールによる図書館利用告知、新着図書情報の更新などで学生の利活用を十分に引き出す計画をしている。

このように、本学は図書館および書籍検索・利用機能の充実を予定しているものの、他の専門職大学および専修学校との図書館共有に支障はないと考える。これは、既設の専修学校の教育課程の大半は制作であり、学生の自習においては特殊なソフトウェアや装置を必要とする場合が多いため、主に校内の実習室や自己所有の PC を利用することが多いためである。また、本学では今後、電子書籍を中心に蔵書の充実をはかることを計画しているため、図書館の閲覧席の利用動向に大きな影響はないと想定している。

さらに以下のような理由から、本学の学生においても、自習環境として図書館の閲覧席よりも、コンピュータが利用できる環境を選択すると考えられる。

- ・デジタルエンタテインメント分野では、コンテンツ制作やアーカイブ等の調査において、図書館ではなく、高性能 PC を利用できる環境が望ましい。情報工科分野においても、文献調査の機会よりも、機材等を使用できる制作・研究が主となる。
- ・本学の校舎は名古屋駅前に位置することから、入学者においては岐阜、三重、静岡県西部といった遠方通学者の割合が相応に高くなると想定している。本学は今後、電子書籍を中心として資料を充実させる計画であり、したがって自宅からでも閲覧が可能となることから、学生の自習環境はさらに広がる。

以上の点から、書籍資料を用いた自習環境は図書館に限定されるわけではなく、時間や場所に制約のない利用環境の整備を図る。こうした点から、本学と他大学等と図書館を共用することが、学生の自習環境に支障となることはないと考えられる。

8.3.5 医務室

本学では、学校保健法等に基づき医務室を設けている。プライバシーの観点を考慮し、医務室については使用優先順位を設定する。医務室には全部で6床（二段ベッド×3台）があるが、使用する学生の体調を鑑み、例えば車椅子や担架といったレベルで運ばれた学生以外は、部屋の奥から利用することを基本とし、既に利用している学生がいる場合は、部屋の一番手前のベッドを利用することとする。二段目を利用する場合は、医務室を同時に利用するのが4人目以降を基本とし、その場合は、既に下段を利用している学生の経過時間や性別を鑑みて配置することとする。また、学生の希望に応じて、追加で可動式パーテーションをベッドの間に設置することを許可する。このような配慮によって、一段目のみの利用が基本になり、かつ、カーテンに追加でパーテーションによるプライバシーが強化に努める。

9. 入学者選抜の概要

9.1 入学者選抜における入学者の多様性の確保

本学では、入学者選抜において入学者の多様性の確保に向け、「入学検討者へのアナウンス」と「入学者選抜」の2点へ配慮する。

「入学検討者へのアナウンス」については、ホームページや学校案内書で本学及び学部・学科の教育課程や特徴を示すとともに、本学が設けるアドミッション・センターにおいて入学前の相談に応じることとする。本学は養成目標とする人材を明確にすることで、入学検討者が興味・関心や修得できる知識・技術を確認できるように配慮する。

「入学者選抜」においては、学生受け入れの方針（アドミッション・ポリシー）のもとで行う。「入学者選抜」とアドミッション・ポリシーとの関係性は後述するが、多種多様な入学者の確保に向け、留学生・帰国生や社会人といった背景で選抜を特別に細分化し枠を設けることはせず、大枠として「総合型選抜」「学校推薦型選抜」「一般選抜」の3つの枠を設けることで広く門戸を開く。

9.1.1 アドミッション・ポリシー

以下に、本学におけるアドミッション・ポリシーを記す。

9.1.1.1 名古屋国際工科専門職大学のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備えた学生を入学させる。

【知識・技能】

高校卒業程度の「基礎学力」「思考力」「読解力」を有する人

【思考力・判断力・表現力】

社会的課題に強い関心をもつ人

【主体性・協働性】

社会や地域に貢献したいと考える人

グローバルな視点で世界に向けて活躍しようとする人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.1.2 工科学部のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

工科学部で学修する者は、本学の使命に共感し、「社会とともにあるデザイナー」になろうとするものである。よって、自分は社会の中で何をしたいのかという動機を持ち、本学の学修過程を履修することでそれが実現されることを理解している学生を入学させる。

【知識・技能】

高校卒業程度の学習を終えている人

本学で学ぶに必要な日本語力を有している人

【思考力・判断力・表現力】

どのような専門職になりたいかという意志を持っている人

自分の考えを伝えるためのコミュニケーション力を有している人

【主体性・協働性】

社会にどのような貢献をしたいかという動機を持っている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.1.3 情報工学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。

【知識・技能】

理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

主にテクノロジー分野の学修に強い興味と意欲を持っている人

自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

テクノロジーを通して、社会や地域に貢献したいと考える人

自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.1.4 デジタルエンタテインメント学科のアドミッション・ポリシー（入学者受入方針）

“Designer in Society（社会とともにあるデザイナー）”という教育理念の下、ディプロマ・ポリシー及びカリキュラム・ポリシーに示す教育を行っている。こうした教育を受けるための条件として、次に掲げる基礎的学力や目的意識・意欲等を備え、社会の発展に寄与しようとする学生を求める。

【知識・技能】

理数・語学の基礎的学力を有する人

【思考力・判断力・表現力】

様々な対象観察や工作、先端的な技術や芸術的な表現に対して好奇心を持っている人

自分の考えを論理的に表現し、伝える能力を持つ人

【主体性・協働性】

多様な人々と協働して学ぶ態度を持っている人

自立した姿勢で社会の改題に取り組もうと考えている人

【意欲】

制作意欲を含み、学修動機が明確な人

9.1.2 入学者選抜の趣旨

本学は上記アドミッション・ポリシーを掲げているが、学力の3要素である「1. 知識・技能の確実な習得」、「(1.を基にした) 2. 思考力、判断力、表現力」、「3. 主体性を持って多様な人々と協働して学ぶ態度」と共に、「4. 意欲」を非常に重視しており、これは本学の特徴的な点でもある。

さらに本学では、これらアドミッション・ポリシーに掲げる条件を全て満たしていることは勿論、多種多様な人材確保に向けて、以下に記す3種の人材を確保するために入試選抜を行う。

- ① 関心を持つ課題の現実性、妥当性とその実現に対する意欲が大きい人
- ② 制作を意図する対象に関する基礎的知識の水準と、動機を持つに至った経過に妥当性がある人
- ③ これまでの学修に真摯に取り組み、社会が持つ問題に関する知識と自分の意図との関連性がある人

上記3つの項目に優れた人材の確保が重要と考えた理由は、本学が養成を目指す人材像に基づく。すなわち、本学の教育理念である“Designer in Society”に向け、社会の発展と調和を目指した教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成するには、何かを“実現”するための能力が欠かせない。その能力については、未来に対する「意欲」、現状持ちあわせる「基礎的知識の水準」、過去に努力してきたという「真摯な態度」にそれぞれ表れていると考えたためである。

9.1.3 入学者選抜方法

本学の入学者選抜はそれぞれの受験生の状況を鑑み、上記3項目にそれぞれ合致した学生を確保するために、本学では①を総合型選抜、②を一般選抜、③を学校推薦型選抜の対象として、募集人数の割合は①40%～60%、②30%～60%、③10%～20%程度で計画する。

①を総合型選抜に据えた理由は、本学がアドミッション・ポリシーに記す全ての項目において基準を満たしているだけでなく、特に“学習意欲”を持ち、本学の教育理念に相応しい学生を選抜しようとするところにあるため、①から③のうち、【意欲】を最大に尊重している①が総合型選抜に最も相応しいと考えるためである。

②を一般選抜に据えた理由は、本学がアドミッション・ポリシーに記す全ての項目において基準を満たしているだけでなく、特に数理や語学といった“基礎的知識の水準”が高く、本学の教育理念に相応しい学生を選抜しようというところにあるため、①から③のう

ち、【知識・技能】を最大限尊重している②が一般選抜に最も相応しいと考えるためである。

③を学校推薦型選抜に据えた理由は、本学がアドミッション・ポリシーに記す全ての項目において基準を満たしているだけではなく、特にこれまでに真摯に勉学に励み、主体的に部活動や委員会活動といった学校社会の中での役割や、ボランティア活動などの社会的な活動を通し、得られた責任感等を高く持った学生を選抜しようとするところにあるため、①から③のうち、【主体性・協働性】を尊重している③が学校推薦型選抜に最も相応しいと考えるためである。

以上、ここまでの説明をまとめると以下となる。

<総合型選抜> 関心を持つ課題の現実性、妥当性とその実現に対する意欲が大きい人
本学がアドミッション・ポリシーに掲げる 4 項目のうち、【意欲】つまりは学習意欲の妥当性について重視する入学選抜とする。

<一般選抜> 制作を意図する対象に関する基礎的知識の水準と、動機を持つに至った経過に妥当性がある人
本学がアドミッション・ポリシーに掲げる 4 項目のうち、【知識・技能】つまりは基礎的知識の水準について重視する入学選抜とする。

<学校推薦型選抜> 社会が持つ問題に関する知識の広さと自分の意図との関連の妥当性がある人
本学がアドミッション・ポリシーに掲げる 4 項目のうち、【主体性・協働性】つまりはこれまでの真摯な学習態度と、社会に対する責任感について重視する入学選抜とする。

一方、独立行政法人日本学生支援機構による、平成 30 年度 外国人留学生在籍状況調査結果（資料 35）によると外国人留学生数は急激な右肩上がり、結果として学習意欲や日本語力といった問題を抱える留学生を安易に受け入れているのではないかという懸念が一般的に増している（文部科学省 Web ページより一部抜粋 「留学生交流の現状と課題」（最終閲覧日：令和 1 年 8 月 16 日）

http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chukyo/chukyo0/gijiroku/attach/1345223.htm）。

本学ではそれに対応するために、工科学部のアドミッション・ポリシーにて“本学で学ぶに必要な日本語力を有している人”と記すだけでなく、具体的に、日本語を母国語としない受験者については、日本語能力試験 N2 以上、日本留学試験の日本語科目「読解・聴解・聴読解」の合計得点 200 点以上、BJT ビジネス日本語能力テスト 400 点以上等、本学で学修するために必要な日本語能力を証する書類を 1 つ以上提出することを別途出願条件に加えることとする。

9.1.4 アドミッション・ポリシーと各検査項目の関係、内容の詳細

本学では、アドミッション・ポリシーに掲げる内容を多面的・総合的に評価するために、学生選抜において「適性等に関する検査」、「受講式検査」、「面接」、「書類審査」を設けている。以下に各検査項目について、具体的に説明する。

<求める水準と試験範囲>

アドミッション・ポリシーにおいて、「高校卒業程度の学習を終えている人」とは、高校卒業もしくはそれと同等の資格を保有していることはもちろん、情報分野の学部の入学者として相応しいことが重要であるため、本学では①「数理処理力」、②「語学力」、③「読解力、論理的思考力」を重要視している。これら①～③は具体的に表 8 に明記した教科を指す。

表 8 AP と具体的教科・出題範囲との関係性

	AP	教科	科目（出題範囲）
①	数理処理力	数学	数学Ⅰ、数学A、数学Ⅱ、数学B、数学Ⅲ
②	語学力	英語	コミュニケーション英語Ⅰ、コミュニケーション英語Ⅱ、コミュニケーション英語Ⅲ、英語表現Ⅰ、英語表現Ⅱ
③	読解力 論理的思考力	国語	国語総合（現代文のみ）、現代文B

<適性等に関する検査>

[目的]：主に学力の3要素のうち「知識・技能」を確認

一般選抜でのみ実施する。総合型選抜と学校推薦型選抜における「知識・技能」については、適性等に関する検査の代わりに、調査書などを用いた書類審査をもって確認する。

適性等に関する検査は、基礎的知識の水準を計るために、数理の問題となる“①数理処理力”と、語学力を問う問題として“②語学力”、“③読解力と論理的思考力”の3項目同一検査内に実施する。

[試験形態]：筆記試験

[試験方式]：マークシート式

[試験内容]：

[一般選抜]：40分間25問程度（①10問程度、②5問程度、③10問程度）、基礎学力の有無と共に、知識の水準も計るレベル。

<受講式検査>

[目的]：主に学力の3要素のうち「思考力・判断力・表現力」を確認

総合型選抜と一般選抜で実施する。この検査には、学習意欲の妥当性や、志望動機に係る“思考力”を問う記述式の問題が配される。学校推薦型選抜における「思考力・判断力・

表現力」については、受講式検査の代わりに、調査書、推薦書や、これまでの活動歴等といった書面上の審査と、面接での質疑応答内容で総合的に判断する。

「思考力・判断力・表現力」の具体的な検査内容とは、「思考力」についてはテクノロジー分野に関する興味関心とその妥当性、社会問題への責任感、国際的な視点等、答えがない自身の考えを書くような問題である。それに加えて、「判断力」については物事を判断するための観察力等、「表現力」については論理的な表現力について確認する。総合型選抜と一般選抜で内容に違いはない。

[試験形態]：筆記試験

[試験方式]：記述式

[試験内容]：

[総合型選抜]：「思考力・判断力・表現力」を問う。50分5問程度

[一般選抜]：「思考力・判断力・表現力」を問う。50分5問程度

<面接>

[目的]：主に学力の3要素のうち「主体性・協働性」と「学習意欲の妥当性」を確認

アドミッション・ポリシーでも明確なように、本学は「意欲」を非常に重視している。よって、どの選抜区分でも、学習意欲に関する個別質問が実施される。

総合型選抜では特に重視される項目であるため、「意欲」に関する質問事項が多い。それに伴い、「主体性・協働性」のうち、主体性に関しても問うこととなる。学校推薦型選抜は、「意欲」に加えて、「これまでの学修に真摯に取り組んでいるか」という過去の実績に重きを置いているため、それに関する事柄や、それに伴う「主体性・協働性」という観点の質問も実施され、その他、「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」についても、必要に応じて書類審査とあわせて総合的に問う。一般選抜は「主体性・協働性」と「学習意欲の妥当性」について最低限のラインを充たしているかという観点で行うため、他の選抜と違い、集団面接で行う。

[試験形態]：面接

[試験方式]：個別、もしくは集団

[試験内容]：

[総合型選抜]：個別面接。「学習意欲の妥当性」に重きを置き、「主体性・協働性」についても問う。

[一般選抜]：学生5,6人程度が同時に行う集団面接。「学習意欲の妥当性」、「主体性・協働性」について確認する程度。

[学校推薦型選抜]：個別面接。「これまでの学修態度」に重きを置き、「学習意欲の妥当性」、「主体性・協働性」についても問う。必要に応じて「知識・技能」、「思考力・判断力・表現力」についても書類審査とあわせて総合的に問う。

<書類審査>

[目的]：主に受験資格の確認と「学習意欲の妥当性」、「知識・技能」等を中心的に確認

一般選抜においては、書類審査は「学習意欲の妥当性」の事前の確認と、受験資格について確認するために行う。総合型選抜は上記に加えて「知識・技能」を、学校推薦型選抜は「知能・技能」、「思考力・判断力・表現力」、「主体性・協働性」についても、調査書を中心とし、推薦書、これまでの活動歴等がわかる書類と共に、面接での質疑応答内容で総合的に判断する。ただし、学校推薦型選抜では、推薦書とこれまでの活動履歴がわかる書類の提出を必須とする。

また、日本語を母国語としない受験者については日本語能力試験 N2 以上、日本留学試験の日本語科目「読解・聴解・聴読解」の合計得点 200 点以上、BJT ビジネス日本語能力テスト 400 点以上等、本学で学修するに必要な日本語能力を証する書類を 1 つ以上提出することを別途定めているため、それらも書類審査に含まれる。(入学の基準に満たしているが、入学後の語学力の差異を補完するために、「基礎数学」、「基礎英語」、「基礎物理」に加えて、必要に応じて「基礎日本語」も卒業要件に関係しない(単位を与えない)補講として行う。)

[試験形態]：志望理由書や調査書等、事前書類の提出

[試験内容]：

[総合型選抜]：調査書や志望理由書等によって、「知識・技能」と「学習意欲の妥当性」を総合的に確認する。加えて、受験資格について確認する。

[一般選抜]：調査書や志望理由書等によって、「学習意欲の妥当性」と、受験資格について確認する。

[学校推薦型選抜]：推薦書、調査書や内申書、志望理由書等によって、「知識・技能」と「思考力・判断力・表現力」と「主体性・協働性」と「学習意欲の妥当性」を総合的に確認する。加えて、受験資格について確認する。

本学の入学選抜方法を、改めてまとめたものが「表 9」である。

表 9 入学者選抜要点まとめ

検査項目	試験形態	試験方式	試験区分						
			総合型選抜		一般選抜		学校推薦型選抜		
適性等に関する検査	筆記試験	マークシート式	—		25問/40分	100点	—		
【知識・技能】 ・ 数理処理力 ・ 語学力 ・ 読解力、論理的思考力									
受講式検査	筆記試験	記述式	5問/50分		100点	5問/50分	100点	—	
【思考力・判断力・表現力】 ・ テクノロジーに関する思考力 ・ 判断するのに必要な観察力 ・ 相手に伝える表現力									
面接	面接	個別 or 集団	15分/1人 (個別)	150点	30分/5人 (集団)	50点	20分/1人 (個別)	150点	
【意欲】 ・ 学修意欲の 妥当性			◎		◎		◎		
【主体性・協働性】 ・ 主体性			◎		○		◎		
・ 協働性			○		◎		◎		
書類審査	書類事前提出	調査書、 志望理由書 など	調査書、 志望理由書 等	150点	調査書、 志望理由書 等	50点	推薦書、 調査書、 志望理由書 等	150点	
【知識・技能】 ・ 基礎学力			面接とあわせて総合判断		参考程度で 実施		面接とあわせて総合判断		
【思考力・判断力・表現力】 ・ 社会的、国際的活動等 【意欲】 ・ 学修意欲の妥当性									

<補足（入学者への配慮）>

既に4章で述べたが、上記の選抜・検査方法に加え、本学の講義を履修する上で学生に不都合が生じないように、リメディアル教育として、基礎数学・基礎物理・基礎英語に関する補講を実施する。入学時にプレースメントテストを実施し、不得意分野、未履修分野を有する学生に対し補講を受講するよう促す。高校数学・高校物理の知識を前提とする科目は基本的に1年次後期以降に配置しており、1年次前期における補講の実施にてその学力補完を行う。

《学力判定》

・入学時学力テスト

入学時にプレースメントテストを実施（学科問わず全員対象）。

不得意分野、未履修分野を明確にし、補講を実施する。

・補講中間時学力テスト

中間テストを実施、フィードバックを行う。結果に応じて追加補講を実施する。

・補講終了時学力テスト

補講を全て終えた時点で規定学力（点数）に満たない学生に対し、夏期集中補講や追加課題を実施する。結果に応じて1年次後期も継続して追加補講を実施する。

9.2 社会人等の要件や定義

本学における社会人の定義は、「教育機関に属さず、一定の役割・責任をもって社会と関わり、活動を行った経験のある者」であり、その期間やそれにより対価を得たかどうかにはよらない。よって、帰国生、大卒者や社会人経験を有するような18歳以上の人を社会人と定義し、それらの学生にも広く門戸を開く。

9.3 留学生の受入に係る確認体制

9.3.1 留学生の経費支弁能力の確認体制

留学生の支払能力確認体制については、以下の確認を行い、学費等の支払い能力の確認を行う。

- ・入学前相談等で卒業までにかかる費用について説明
- ・留学生は出願時に支払い能力を確認する書類を別途提出
 - ・学費・生活費などの負担者について
 - ・資金計画書(在学中の学費・生活費の支弁能力を証明する書類)
- ・初年度入学金＋学費の完納をもって入学を許可

9.3.2 留学生の在籍管理体制

留学生の在籍管理については、管理体制と管理実務について実運用の流れを明記した図も添えて説明する。

【管理体制】

留学生の学生数に応じて、管理部及び学部それぞれに留学生担当教職員を配置する。

なお、責任者は管理部の留学生担当職員とし、本学の留学生に係る情報を総括して管理する。

【管理実務】

<規則の周知>

留学生担当職員が、入学時に、留学生のアルバイト等就労規則や入国管理局での手続き等、規則徹底につき指導を行う。また、それらを記した独自の留学生ガイドブックを配布する。

なお、それら留学生に係る規則に関しては、各教員にも周知する。

<修学状況の管理>

- ・担任教員は日々の出欠・課題提出状況を学事システムに登録する。欠席時はその理由、状況を記録する。
- ・担任教員は、月初に前月の出欠・課題提出状況を確認し、いずれか一方でも 90%を下回る場合、事情書を提出させ個別面談を実施する。なお、留学生担当教員は個別面談に同席し、それら内容につき留学生担当職員に報告する。

<就労状況の管理>

- ・担任教員は期初に留学生よりアルバイト先情報、就労時間などを含む個人調書を取得する。また、内容に変更があった場合には速やかに変更届を提出させる。それらの内容は留学生担当教員が確認する。

留学生の就労規則に違反があると確認された、あるいはその疑いがある場合には、即時に担任教員及び留学生担当教員にて面談を実施する。留学生担当教員は、それらの内容につき留学生担当職員に報告を行う。

<対外機関の手続き> 留学生担当職員にて実施する。

- ・留学生の入学、卒業、退学等に関する出入国在留管理局への報告。
- ・留資格更新に係る必要書類の発行。
- ・留学生奨学金に係る実務。

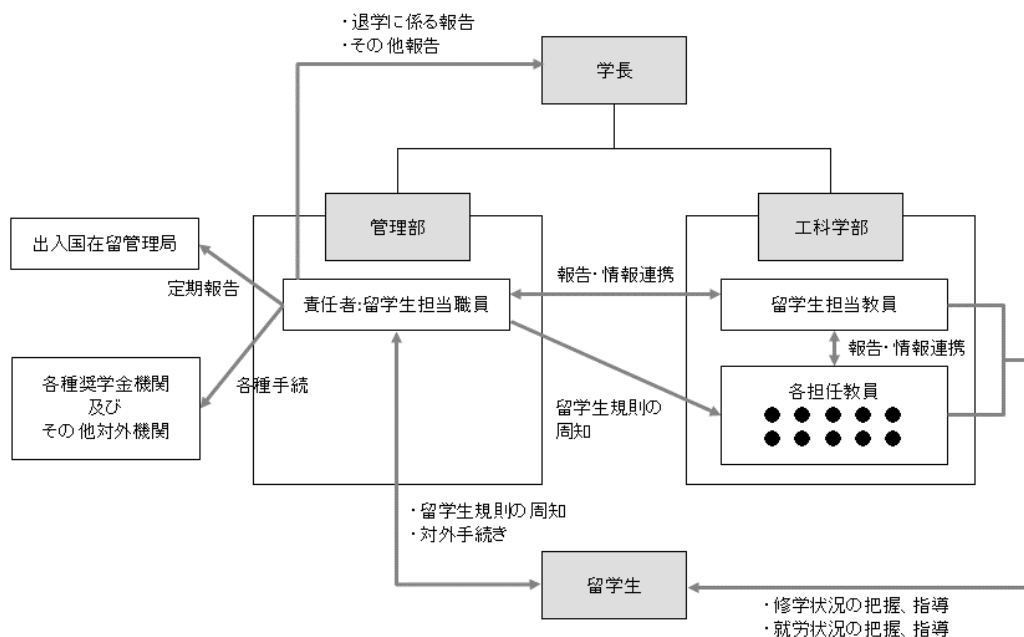


図 2 留学生の在籍管理体制

10. 取得可能な資格

本学では資格について、学修成果を客観的に反映する評価と位置付けている。また、実務上で必要とされる知識・技術の体系的な修得を明確に示すことができるため、学生に対して資格の意義について周知するとともに、本学における授業科目の履修を資格取得に結び付ける。その際、同校舎の専修学校で開講・実施している国家試験対策講座の活用を促し、資格取得を支援する。

なお、本学の教育課程の履修を通じて取得可能な資格は以下のとおりである。

- (1) 基本情報技術者（国家資格）
- (2) 応用情報技術者（国家資格）
- (3) データベーススペシャリスト（国家資格）
- (4) ネットワークスペシャリスト（国家資格）
- (5) エンベデッドシステムスペシャリスト（国家資格）
- (6) 情報処理安全確保支援士（国家資格）
- (7) 情報セキュリティマネジメント試験（国家資格）
- (8) 情報検定 情報システム試験 基本スキル/プログラミングスキル/システムデザインスキル

- (9) 情報検定 情報活用試験 3級/2級/1級
- (10) CG クリエイター検定 エキスパート/ベーシック
- (11) CG エンジニア検定 エキスパート/ベーシック
- (12) 画像処理エンジニア検定 エキスパート/ベーシック

11. 実習の具体的な計画

11.1 実習の目的

本学の実習の骨格と実際に企業と調整した実施例を資料 36、37 に添付する。

本学のディプロマ・ポリシーの全文は資料 5 で添付する。以下、臨地実務実習に関わる主要ディプロマ・ポリシーを抜粋して記載する。

★全ての臨地実務実習で共通に獲得★

<知識・理解>

学科 DP No.2

ビジネスの仕組み：ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力（AI・IoT・ロボット・ゲーム・CG）のビジネスとしての応用領域を理解している。

<態度・志向>

学科 DP No.9

チャレンジ精神：新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。

★各臨地実務実習で段階的に獲得★

<能力>

学科 DP No.3

モノづくりへの理解：東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力（AI・IoT・ロボット・ゲーム・CG）との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。

学科 DP No.4

コミュニケーション力：異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。

学科 DP No.5

問題発見力：モノづくり産業に情報工学を応用、主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。

学科 DP No.6

問題解決力：モノづくり産業において発見した問題に対して、

(情報工学科)

- ・AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関するソリューションを提案することが出来る。
- ・IoT システムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析を用いたソリューションを提案することが出来る。
- ・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェア発想でのソリューションを提案することが出来る。

(デジタルエンタテインメント学科)

- ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化したソリューションを提案することが出来る。
- ・CG アニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化したソリューションを提案することが出来る。

学科 DP No.7

プロトタイプ開発力：情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを開発する能力を有している。

(情報工学科)

- ・AI 戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。
- ・IoT システムコースに所属する学生は、IoT システムのプロトタイプ開発を行い、サービスへの応用にも着目する
- ・ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関するソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。

(デジタルエンタテインメント学科)。

- ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、デジタルゲーム等に関して企画・開発する能力を有している。
- ・CG アニメーションコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、CG 映像等に関して企画・制作する能力を有している。

<態度・志向>

学科 DP No.8

共創の精神：他者との関係や多様な価値観、異文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。

本学における臨地実務実習では、上記のようにディプロマ・ポリシーにかかげる能力を、段階的に修得させることとしており、他の講義・演習科目の履修による知識・技術の修得の時期にあわせて、「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」を各年次に配置している。

そして、臨地実務実習Ⅰにおいては、IT 企業の実際のビジネスを体験するとともに、実習先企業が扱うサービスや製品、それらの価値・利益の源泉について理解し、社会人としての基礎的なマナーの修得するものとして位置付ける。

つぎに、臨地実務実習Ⅱにおいては、モノづくり産業に対する実際の情報技術の応用例を経験することにより、東海地域の IT 企業がモノづくり企業に対して、どのような課題発見・解決によるビジネスを展開しているのかを学修するものとして位置付ける。

そのうえで、臨地実務実習Ⅲにおいては、並行する卒業研究制作の前提となる大きな要素であることも踏まえ、学生各自が希望する技術の応用先に関わるビジネス経験を学修するものとして位置付ける。

このように、「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」を通して、基礎的なビジネスマナーの修得から、実習先で見出した課題のソリューションとなるプロトタイプの検討・開発、学生自身が研究課題として位置付けるモノづくり産業との関わり、すなわち“情報技術の応用領域とビジネスとの接点”の理解に至るまでを、体系的に修得させる。

なお、ここでいう“情報技術の応用領域とビジネスの接点”とは、東海地域におけるモノづくり企業が、産業全体のバリューチェーンの各区分で有している独自のビジネスモデルやシェア、あるいはサプライチェーン等における課題や潜在的な成長要因に対して、情報工学やデジタルコンテンツの技術を応用して、ビジネスとして実装可能なプロトタイプを完成させるという到達点であり、実習における体験を通して、情報技術の応用領域への理解や知識を得るとともに、モノづくり企業に対して提供することのできる付加価値やソリューションの発見から解決、開発に至るまでの高度な実践力を修得させることを企図するものである。

11.2 実習施設の確保状況

11.2.1 実習施設の確保状況について

全学部全学科に共通で配置されている臨地実務実習「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」における、臨地実務実習施設の確保状況は、定員数を上回っており、十分数確保していると言える。加えて、コース別の上限にも達している。又、本学では学生の希望に応じて実習施設を選択できるよう、開学に向けてさらに実習施設を確保する。また、「臨地実務実習Ⅲ」の実習施設については、海外における臨地実務実習施設も一定数確保しており、条件を満たすことで海外での実習も参加が可能である。実習施設の選定理由については資料 38 に、その結果の実習施設の確保状況については資料 39 のとおりである。実習施設の選定方法については、次の項で説明する。

なお、本学は工科学部の下に情報工学科とデジタルエンタテインメント学科の 2 学科を設ける。両学科の学生を同時に受け入れる実習施設も存在するものの、「臨地実務実習施設の確保状況説明書」にある受け入れ人数は、学科ごとの最大受け入れ人数である。例えば、ある実習施設で「臨地実務実習Ⅲ」における受け入れ学生数が情報工学科で 3 名、デジタル

エンタテインメント学科で2名であるとする、その実習施設は「臨地実務実習Ⅲ」では最大5名の学生を受け入れるということである。加えて、詳細は後述するが、臨地実務実習施設の受け入れ人数は基本的に実習指導者1名に対し学生6名、最大学生数8名としているため、9名以上になる場合は、8名増加ごとに1名の実習指導者をつけることとしており、本学は教育の質が担保できるよう、重複も加味して各実習先から承諾書を得ている。

なお、「臨地実務実習施設の確保状況説明書」にある各施設の学生受け入れ人数は最大受け入れ人数として設定・記載しているが、受け入れ先の業務・業績状況によって実際の受け入れ可能人数が変動する可能性があるため、毎年必ず配属先調整前に確認を行い、1名の指導者に対する学生数上限を維持する。また、本学は開学後も実習施設の新規確保に努め、実習施設の質と数の更なる向上・増加を図る。

11.2.2 実習施設の妥当性

ディプロマ・ポリシーに掲げている通り、実習先は、東海地域の特性を踏まえ、修得すべき能力が適切に確保できる企業で、原則として東海地域にあるものを選定し、定員の120%を超える受け入れ先をすでに確保することができている。

一方で、他地域や海外の実習先も合わせて確保している。これは、臨地実務実習Ⅲが、並行する卒業研究制作の前提となる知識や経験を学修するものであり、学生各自が希望するモノづくり産業への応用領域におけるビジネス経験を得るためのものとして位置付けていることによる。臨地実務実習Ⅲのこの位置付けから、実習先としては、モノづくり産業への応用可能な技術（潜在的・将来的なものを含む。）を有する企業であり、当該技術分野におけるコンピタンスやシェアを勘案したうえで、東海地域以外の企業も含めて選定することとする。

なお、実習先の決定は担当教員が行い、学生が希望する技術の応用領域や研究分野との整合性やそれまでの実習におけるコミュニケーション力の修得状況、特に海外の実習先の場合においては、英語コミュニケーションの成績等も加味する。

11.2.2.1 全科目、全学科、全コースで満たされるべき基準

- ① 臨地実務実習施設となるそれぞれの企業との関係において、専門職大学の授業科目水準として相応しい実習指導を行うことができる人物を、実習指導者として配置する。
- ② 臨地実務実習施設となるそれぞれの企業は、本学が主体的に学修内容を決定すること、また、実習を大学教育の一環として行うことについて十分な理解を示している。
- ③ 臨地実務実習施設となるそれぞれの企業及び施設が、『専門職大学等の臨地実務実

習の手引き（平成 31 年 1 月）』その他の国等が定める要件を満たしている。

11.2.2.2 各学科で満たされるべき基準

<情報工学科>

基本的にこの地方の特徴であるモノづくり企業との結びつきが比較的強い企業をラインアップしている。例えば、実習先そのものは IT 企業であっても、それぞれの分野で製造業との取引が多く、生産方式や作業工程などを理解したうえでそれに準じたシステム開発などを行っている。それらは一部の取引に限られた企業文化に留まらず、法人の枠を超えて、この地域のモノづくり産業に風土となっているため、選定した実習先においてもそのノウハウを修得することになる。情報工学技術の利用場面を鑑みても、製品検査における AI による合否判定や生産設備における IoT を活用した状態監視、製造工程・工場内物流におけるロボット活用など、他地域では消費者寄りのサービスが多く展開されているのに対し、東海地域では製造業周辺での導入事例が多く、実習先はそうした企業を選定している。

- ① 臨地実務実習施設となるそれぞれの企業の事業内容が、情報工学科の学生が専攻する AI、IoT、ロボット分野のいずれかに該当している。また、科目の到達目標の全てを達成する指導を行うことができる。

<デジタルエンタテインメント学科>

東海地域の中核である愛知県においてはデジタルコンテンツが新たな産業として期待されているほか、デジタルコンテンツ技術を応用したシミュレーションやゲーミフィケーションなど、モノづくり産業に関連した付加価値向上のための技術応用に期待が寄せられており、地方自治体などは企業誘致や育成を推進している。選定した実習先のうちには、例えば、CG アニメーション分野では製品プロモーション等のビジネス領域、博物館・展示会などの体験型アトラクション制作等といった、地域の産業や地元需要と結びついた企業が並ぶ。一方、ゲーム分野では、大規模な開発体制を必要としないスマートフォン向けのアプリ開発などを主な業務として位置付けている企業が多い。モノづくり産業との関連で、自動運転化に伴う自動車内の居住性向上に貢献するデジタルコンテンツの拡充なども注目されており、同分野について企業内での研究・実験がはじまっていることなど、本法人が設置を予定する他の工科専門職大学と異なる実習先の地域特性である。

- ① 臨地実務実習施設となるそれぞれの企業の事業内容が、デジタルエンタテインメント学科の学生が専攻するゲームプロデュースもしくは CG アニメーション分野に該当している。また、科目の到達目標の全てを達成する指導を行うことができる。

ここで挙げた「科目の到達目標の全てを達成する指導を行うことができる」とは、例えば、情報工学科における「臨地実務実習Ⅲ」の場合、シラバスにある到達目標の一つにある「専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し、部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」について、実際に実習指導者が指導を行えることを意味する。例えば、実習指導者がAI戦略コースの学生の制作物に対して適切なアドバイスや評価を行うことが難しいため、指導は困難であると本学が判断した場合は、当該企業をAI戦略コースの学生の実習候補先から外している。以上の内容を精査し、それぞれの科目と実習施設ごとにコース別で実施可否を資料38-1, 2にまとめる。

なお、実習先の選定・決定にあたっては、各学科やコース、学生の希望する応用領域等と、モノづくり産業のバリューチェーン上の区分との整合は参考となる要素であることから、表中には、当該バリューチェーン上の区分（Ⅰ～Ⅴ）を表記した。

11.2.2.3 各科目で満たされるべき基準

以下に、授業毎に満たされる基準を記す。各科目に関する評価についてはそれぞれ別に用意したルーブリック評価表（資料40-1, 2, 3）を用いる。それについては、「11.3.4 成績評価方法」にて説明する。

「臨地実務実習Ⅰ」

本学の臨地実務実習として初めて取り組む「臨地実務実習Ⅰ」は、本学の教育課程全体を通じて比較的早い段階に置く。したがって、学生に対しての技術指導や課題提示に対して、高度な技術を教えるのではなく、指導の充実を求めている。

また、当該科目の到達目標は、「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」である。ここに挙げた相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスは企業ごとに異なるものの、当該科目では特有のビジネスプロセスではなく、汎用的なビジネスプロセスの理解を求めている。この点から、特有のビジネスプロセスを持つことが多い小企業については、「臨地実務実習Ⅰ」の実習施設としての適性を厳格に判断している。

「臨地実務実習Ⅱ」

「臨地実務実習Ⅱ」は本学の教育課程の3年次後期に配置していることから、学生はその時点で、実習科目を通じて産学連携等を経験している。学生がこうしたレベルに達していることを踏まえて、本学は実習先に対して、適度な課題設定・指導を求める。

さらに、当該科目の到達目標は、「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」である。したがって各企業に特有な点については、「臨地実務実習

Ⅰ」と比較して、「Ⅱ」の実習施設については、学生の専攻分野に強く整合している必要性がある。

なお、当該科目の位置づけが、専攻分野の技術を用いたプロトタイプ制作の前段階であることに鑑みると、実習指導者には、学生に対して適切な難度の目標設定を指導できる能力を求める。

「臨地実務実習Ⅲ」

「臨地実務実習Ⅲ」は本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが求められる。

当該科目の到達目標は「プロトタイプの実現及び評価を理解する」である。よって、学生が専攻する分野における制作物に対し、的確な評価ができること求められる。加えて、学生のプロトタイプ開発に対し、適切な指導を行う必要性があるため、当該科目の実習施設や実習指導者は学生の専攻に対して「臨地実務実習Ⅰ、Ⅱ」と同等かそれ以上のマッチング度が求められる。

11.2.3 実習施設における適切な指導者の配置

本学は原則として、実習施設に本学の担当教員を実習指導者として配置せず、実習先に在籍する役職員を実習指導者として任用する。本学では実習指導者の条件として、実習先における実務経験を5年以上積んでおり、実習分野において豊富な経験や業績等を持つ者とする。

なお実習先によっては、人事部などのスタッフ部門に所属する職員が実習指導者となる場合があるものの、こうした指導者についても例外なく、実習先において5年以上の実務経験を積んでおり、実習分野において豊富な業務経験や実績等を持つ者とする。また、本学では一部企業において、代表取締役を実習指導者に据えている。こうした企業は概ね、従業員数が20名以下の企業である。当該実習先の代表取締役は技術者も兼ねており、学生に対して、臨地実務実習の到達目標を達成するために必要な専門分野（この場合は、各学科、各コース）の指導にあたる能力を有し、実習内容に適した実習指導を行うことができると判断した実習指導者である。

前述のとおり、施設の実習指導者と学生の人数比率については、実習指導者1名につき6名程度までを基本とし、多人数受け入れの場合には実習指導者を増員するよう施設に要請し、実習指導者1名につき最大で8名とする

11.2.4 実習中の教員の指導について

「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」における実習中の指導は受け入れ先企業の立地、教職員のスケジュール、臨地実務実習に参加する学生の特長等を踏まえ、海外臨地実務実習を除き、教職員が協力して巡回し、企業側の担当者による指導が行き届いていることなどを確認する。

原則、実習施設への移動方法は徒歩、もしくは公共交通機関を利用する。また、学生には2週間に1度、本学に登校して担当教員への連絡・報告を行わせることで、担当教員は不測の事態の発生や、単位認定科目に相応しい内容の教育が施されているのか等を確認する。なお海外臨地実務実習については原則として、現地視察を行わない代わりに電話、電子メール、インターネットを介したビデオ通話等を通じて綿密に学生や実習施設と連絡を取り、その中で担当教員が指導にあたることとする。具体的な教員による巡回指導方法については、以下に臨地実務実習授業ごとに記すとともに、実際の巡回計画（臨地実務実習）（案）を資料41に記す。

・「臨地実務実習Ⅰ」

実施時期は原則として2年次1～2月、実施日数は20日間（期間は4週間）であり、その間に2回の巡回指導と2回の帰校日指導（本学キャンパスにおいて教員が学生に対して行う実習指導）を実施する。

・「臨地実務実習Ⅱ」

実施時期は原則として3年次10月～11月、実施日数は30日間（期間は6週間）であり、その間に3回の巡回指導と3回の帰校日指導を実施する。

・「臨地実務実習Ⅲ」

実施時期は原則として4年次7～9月、実施日数は30日間（期間は6週間）であり、実習施設が国内の場合は、その間に3回の巡回指導と3回の帰校日指導を実施する。

実習施設が海外の場合は、電話、電子メール、インターネットを介したビデオ通話等の通信手段を用いて面談を週1回実施する。帰校日は設けない。

11.2.5 臨地実務実習実施期間

本学における授業科目との日程調整を図るため、臨地実務実習Ⅰ～Ⅲは原則として、それぞれに定めた時期に実施する。「臨地実務実習Ⅰ」は1月から2月末の間、「臨地実務実習Ⅱ」は10月から11月下旬までの間、「臨地実務実習Ⅲ」は7月から9月末までに実施することとし、それぞれの期間内に、単位取得に必要な実習時間を確保する。「Ⅰ～Ⅲ」のそれぞれの実施期間に幅を持たせていることや実習先の事情などから、実習期間などは実習先によって異なる。

なお、臨地実務実習Ⅰ～Ⅲはいずれも、通年科目として配置する。これは、学生が希望する実習施設の受け入れ態勢などを考慮したものであり、企業と学生の双方の事情に合わせてフレキシブルに実習を実施できるよう配慮するものである。したがって、必ずしも上記期間に限定されるものではない。

また、「臨地実務実習Ⅲ」を4年次に配置したことについて、学生はその時点までに大半の授業科目を履修済みである。そこで、卒業後に即戦力となるべく、それまでの学修を通じて身につけた知識・技術を総合して、実践力を強化する目的がある。また、企業と学生とのミスマッチ防止と併せて、学生個々の得意・不得意分野を改めて明確化することによって、教員による卒業前の最終段階の学修支援につながる。

11.3 実習水準確保の方策

大学教育としてふさわしい実習水準を確保するために、本学では臨地実務実習の実施に向けた準備期間を十分に設けると併せて、十分に態勢を整える。

11.3.1 実習内容について

本学の臨地実務実習については、両学科とも2年次に「臨地実務実習Ⅰ」、3年次に「臨地実務実習Ⅱ」、4年次に「臨地実務実習Ⅲ」と、段階的に配置している。以下に、本学の臨地実務実習にあたる「臨地実務実習Ⅰ」、「臨地実務実習Ⅱ」、「臨地実務実習Ⅲ」の授業の到達目標及びテーマを明らかにするとともに、これら到達目標に対して、具体的業務内容がどのように設定されているのかを以下に説明する。

<情報工学科>

「臨地実務実習Ⅰ」

授業の到達目標及びテーマ

「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」

【到達目標】

(知識・理解)

・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。

(能力)

・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。
・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。

(思考・態度)

・社会人としての最低限のビジネスマナー身につけている。

・実習先で接触した情報の重要性を理解し、定められた守秘義務を守る。

「臨地実務実習Ⅰ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 36-1-1）にある授業の到達目標及びテーマは上述のとおりである。「臨地実務実習Ⅰ」は、学生にとって最初の臨地実務実習として 2 年次の後期に配置しており、基本的なビジネスプロセス等の理解に主眼を置いている。中でも、専門性に関する到達目標である「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」を達成するために、実施計画では実習先における通常業務をこなすことを重視している。

それが満たされていることを示すために、情報工学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 37-1-1 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① 企業が対応可能な業務の理解（15 時間）
- ② 企業が納入したシステムの簡易版の開発計画（22.5 時間）
- ③ 企業が納入したシステムの簡易版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（45 時間）
- ④ 企業が納入したシステムの簡易版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（45 時間）
- ⑤ 企業が納入したシステムの簡易版の製作発表（22.5 時間）

となっており、「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」を充たすために、ソフトウェア設計業務の実践やソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践といった基本技術を実践する授業内容が盛り込まれている。

<情報工学科>

「臨地実務実習Ⅱ」

授業の到達目標及びテーマ

「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」

【到達目標】

（知識・理解）

- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。
- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。

（能力）

- ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せずに全体を俯瞰しつつ分析することができる。
- ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。

・改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。

（志向・態度）

・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。

・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。

・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、それを守ることの必要性を、他人に説明することができる。

「臨地実務実習Ⅱ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 36-1-2）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅱ」の到達目標は問題点や課題を発見し、それについて理解することである。「臨地実務実習Ⅱ」は「臨地実務実習Ⅲ」の最終目的である社会の問題・課題解決のために、学生が専攻する領域（コース）のプロトタイプ開発が正しく実践されるために必要な、問題・課題発見に主軸が置かれている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」ということや、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」という項目で、これを充たすために実施計画では、その企業の業務を実践してみるだけでなく、改善点の発見といった項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、情報工学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 37-1-2 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① 企業が納入実績のあるシステムの開発計画（30 時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムにおける要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（75 時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムにおけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（75 時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの製作発表（22.5 時間）
- ⑤ 企業が納入実績のあるシステムの改善点の発見（22.5 時間）

となっており「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」を充たすために、企業が納入実績のあるシステムの製作発表を通し、複数案を考えその中の最善案を実際に制作する他、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、

考察することができる。」を充たすために、制作のみならず実際に改善点を発見させる期間が実習内容に盛り込まれている。

<情報工学科>

「臨地実務実習Ⅲ」

「プロトタイプを実現して評価する」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。
- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。
- ・専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。
- ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。

(志向・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、的確な判断と行動をすることができる。

「臨地実務実習Ⅲ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 36-1-3）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅲ」はディプロマ・ポリシーにある“プロトタイプの開発”を実践するだけでなく、評価を正しく理解することで、改めて問題発見につながるように考えられることを到達目標に定めている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」という項目が特に重要で、これを充たすために実施計画では、例えば、システム改良版の制作と発表などの項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、情報工学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 37-1-3 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① 企業が納入実績のあるシステムの改良版の開発計画（37.5 時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムの改良版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（82.5 時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムの改良版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（82.5 時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの改良版の製作発表（22.5 時間）

となっており「専攻する学科・コースの技術（AI、IoT、ロボット）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」を充たすために、納入実績のあるシステムの改良版の製作発表が実習内容に盛り込まれている。

<デジタルエンタテインメント学科>

「臨地実務実習 I」

授業の到達目標及びテーマ

「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」

【到達目標】

（知識・理解）

・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。

（能力）

- ・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。
- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。

（志向・態度）

- ・社会人としての最低限のビジネスマナー身につけている。
- ・実習先で接触した情報の重要性を理解し、定められた守秘義務を守る。

「臨地実務実習 I」のシラバス（本学の実習骨格、資料 36-2-1）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習 I」は初めての臨地実務実習として 2 年次の後期に配されており、基本的なビジネスプロセス等の理解に主題を置いている。その中でも、専門性に関する到達目標に関しては「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」という項目で、これを充たすために実施計画では、その企業の業務を実践してみることが業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、デジタルエンタテインメント学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 37-2-1 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務を理解する。
(7.5 時間)
- ② 企業が提示した課題（プロジェクト分析、アセット制作、プログラム開発等）を実現するための必要技術を理解し、実習計画を立案する。(30 時間)
- ③ 計画に沿って実習を進める。適宜、企業担当者に報告しフィードバックを受けながら、成果物を制作する。(75 時間)
- ④ 最終プレゼンテーションに向け、成果物のブラッシュアップ、資料作成を進める。(30 時間)
- ⑤ 最終プレゼンテーション、及びフィードバックを受ける。(7.5 時間)

となっており、「ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している」を充たすために、企業が提示した課題（プロジェクト分析、アセット制作、プログラム開発等）を実現するための必要技術を理解し、実習計画を立案するといった基本技術を実践する授業内容が盛り込まれている。

<デジタルエンタテインメント学科>

「臨地実務実習Ⅱ」

授業の到達目標及びテーマ

「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。
- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せず全体を俯瞰しつつ分析することができる。
- ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。

- ・改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。
- （志向・態度）
- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
 - ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
 - ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、それを守ることの必要性を、他人に説明することができる。

「臨地実務実習Ⅱ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 36-2-2）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅱ」の到達目標は問題点や課題を発見し、それについて理解することである。「臨地実務実習Ⅱ」は「臨地実務実習Ⅲ」の最終目的である社会の問題・課題解決のために、学生が専攻する領域（コース）のプロトタイプ開発が正しく実践されるために必要な、問題・課題発見に主軸が置かれている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」ということや、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」という項目で、これを充たすために実施計画では、その企業の業務を実践してみるだけでなく、改善点の発見といった項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、デジタルエンタテインメント学科における受け入れ企業の一例として、実際の実施計画書を資料 37-2-2 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務（コンテンツ、サービス）を理解する。（7.5 時間）
- ② 既存業務の改善提案（サービス、プロセス等）をもとに、目的と実施手段、必要技術、計画をまとめる。（30 時間）
- ③ 立案した計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75 時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75 時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30 時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5 時間）

となっており「既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CGアニメーション）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。」を充たすために、既存業務の改善提案（サービス、プロセス等）をもとに、目的と実施手段、必要技術、計画をまとめる他、「改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。」を充たすために、立案した計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける期間が実習内容に盛り込まれている。

<デジタルエンタテインメント学科>

「臨地実務実習Ⅲ」

「プロトタイプを実現して評価する」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。
- ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。
- ・専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。
- ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。

(志向・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、的確な判断と行動をすることができる。

「臨地実務実習Ⅲ」のシラバス（本学の実習骨格、資料 36-2-3）にある到達目標授業の到達目標及びテーマは上記のとおりである。「臨地実務実習Ⅲ」はディプロマ・ポリシーにある“プロトタイプの開発”を実践するだけでなく、評価を正しく理解することで、改めて問題発見につながるように考えられることを到達目標に定めている。

よって、専門性に関する到達目標に関しては「専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CGアニメーション）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた

評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」という項目が特に重要で、これを充たすために実施計画では、例えば、競合会社を意識した改善提案などの項目が業務に盛り込まれることになる。

それが満たされていることを示すために、デジタルエンタテインメント学科における受け入れ企業の一例として、実際の実実施計画書を資料 37-2-3 として添付する。この会社を例にとると、実習の内容は

- ① オリエンテーションとして、本実習の目的、環境構築、業務内容の説明（業界説明と企業の位置や価値とビジネス、コンテンツ構築プロセスにおける受入部署の役割等）を理解する。（7.5 時間）
- ② 扱っているサービスや構築プロセスを対象に、競合会社を意識した改善提案及び計画を立案する。（30 時間）
- ③ 計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75 時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75 時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30 時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5 時間）

となっており「専攻する学科・コースの技術（ゲームプロデュース、CG アニメーション）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。」ということや、「実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる」を充たすために、フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行するといった内容が実習内容に盛り込まれている。

11.3.2 実習における事前・事後の指導計画

事前の指導として、社会人としてのマナーや実習の心得、守秘義務等についての教育を、初回臨地実務実習にあたる「臨地実務実習 I」が行われる 2 年次に行う。

また、各臨地実務実習の前に必ず学内オリエンテーションを実施し、実習の心構えや必要書類の準備や諸手続き等についてアナウンスし必要に応じて個別面談を実施し、各臨地実務実習の目的を明確化し、実習に関する認識を深め学生が達成度を明確に体感できるように配慮する。また実習施設、すなわち受け入れ先企業の意見も考慮の上、必要に応じて受け入れ先でも事前にオリエンテーションを行い、実習施設への通学方法、必要な書類や持ち物の確認、受け入れ先企業の予備知識の習得も指導する。

事後の指導は、次の臨地実務実習が有効になるように、もしくは社会に出てからも役立つように振り返りを行う。加えて、指導を受けた受け入れ先企業へのお礼状の送付、実習要項の提出といったアナウンスとともに、実習を通して得た機密情報の取り扱い方等について再度注意喚起を行い、外部に情報が漏れないように徹底する。

また、臨地実務実習報告会を実施することで、他学生が臨地実務実習を通して得た知識や教養や体験談を知り、新たな発見からの創意工夫や価値創造が生み出されるようにする。

11.3.3 臨地実務実習施設と学生のマッチング方法

学生が実際に赴く企業は、上記観点によって選定された企業であるが、さらに学生が望む将来像や、学生個々の能力を考慮し、受け入れ先の希望調査を事前に行う。この調整・準備は、学生においては職業倫理観の涵養と目的意識の明確化、また、企業側では実習目的への理解を深めてもらうために、時間に余裕を持たせている。

希望調査については、資料 42 の臨地実務実習フローチャートに則した運用とする。これは、数多く用意されている受け入れ先連携企業の選考フローを明確にすることで、学生と企業のミスマッチを防ぐためである。

また、2 学科から学生を受け入れる施設では、施設ごとに主管となる担当教員もしくはキャリアサポートセンターの担当職員を決め、連携を図りながら参加学生の確定を行う。

11.3.3.1 受け入れ企業の公開・確定

各臨地実務実習約 2～3 ヶ月前に、受け入れ可能企業、最大受け入れ人数、実習内容を学生に公開する。次いで、各学生の第 1 希望から第 3 希望企業を確認する。そのうえで、担当教員、キャリアサポートセンター職員により、学生面談による選考を実施する。

選考結果については、必要に応じて受け入れ施設とも調整を行う。この際、受け入れ人数を超えた企業については、担当教員およびキャリアサポートセンター職員によって協議し、予め優先順位付けした基準によって選考を実施する。なお選考方法は、学業成績、特定科目の成績、資格保有状況、出席率、面談内容とする。

11.3.4 成績評価方法

学則に明記があるように、単位認定は所定の授業回数の 8 割以上の出席を前提としているため、学生の出欠状況については、企業側と連絡を取りあって認識するのはもちろんのこと、実習時に利用する書類のうち、出席の詳細が確認できる「実習出席表」（資料 43 p.9）をもって実施終了後も確認を取ることとする。その上で、成績の評価については、習熟度に

合わせてルーブリック評価（資料 40-1, 2, 3）を利用し、公平で客観的かつ厳格な成績評価を行うこととする。

ここで重要なのは、評価はもちろんのこと、次につながるような振り返りである。よって、必要に応じて実習施設の指導者からの報告や、臨地実務実習終了後の個別学生面談も実施し、成績評価とは別に学生にフィードバックを行う。

11.3.5 複数施設の場合における一定水準の確保

臨地実務実習に当たる「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」における臨地実務実習実施先は基本的に単一施設とし、複数にわたることのないように配慮する。例外として複数に及ぶ場合は、臨地実務実習実施先企業の実習指導責任者やその企業の長等と打ち合わせの上、学生の負担にならないように配慮するとともに、事前に学生に複数拠点にわたることを説明する。

11.3.6 実習指導者の配置

既に述べたが、実習指導者は、受け入れる学生原則 6 名につき、ただし最大 8 名に対して 1 名以上とすることで、学生に対して実習指導者の目が確実に届く体制を必ず維持することで、実習水準が適切に確保される。

11.4 実習先との連携体制

実習先企業との連携体制については、指導教員の巡回によって、企業側の担当者と直接連携を取る。また、不測の事態や天災などによる集中的な問い合わせにも対応できるように、担当外の教員や職員と手分けをし、電話、メール、インターネットを介したビデオ通話等の通信手段も利用する。

また、実施前の実習内容の確認、実施後のフィードバック等、実習期間外も受け入れ先企業と打ち合わせを重ね、情報交換を行うことで、実施先の教育の質を担保するとともに、時代の変化に呼応した実習内容になるように方策する。以下に、項目別で詳細を説明する。

11.4.1 実習先との協議・連絡体制

11.4.1.1 実習前の協議

実習先との事前の協議として、臨地実務実習実施前に、本学が求める臨地実務実習の業務内容を組み立てるために書面（資料 44）を取り交わす。この書面に基づき、後述するとおり学生と企業のマッチングを図る。受け入れ企業選定方法については、後に詳細を記す。受け入れ先企業が決まった学生については、既に述べたように学生へ事前指導を個別に行う

他、教職員は受け入れてもらう学生も必要に応じて同行させた上で企業に訪問し、具体的な実習内容について協議する。

11.4.1.2 実習中の連絡体制

実習中の連絡体制については、既述の巡回計画とは別に、キャリアサポートセンターを設置し、受け入れ先企業からの連絡を受けられる態勢を整え、実習の質を確保する。

キャリアサポートセンターは本学の教職員で構成され、実習前から連携する企業の現地視察や各種契約書類の整理などに携わることで、企業と密な連携を可能とする。また、複数人を配置するため、不測の事態に際しても迅速な対応が可能となる。万が一、実習内容が不適切であるなどの問題を確認した場合は、受け入れ先への改善依頼や受け入れ先の変更など、速やかに事態の改善を図る。

11.4.1.3 実習における指導の方針

実習における指導方針は、本学の教育目的やカリキュラム・ポリシーと同等と位置づける。例えば、各授業科目の単位認定にあたって、学則は出席率 80%以上と定めているため、「臨地実務実習」の単位認定においても同じ出席率を求める。ただし、本学では各企業の受け入れ方針も尊重する。これは、企業側の事情や要望に十分配慮し、企業と学生もしくは本学との間に齟齬が生まれないようにするためである。

とりわけ、海外での臨地実務実習を希望する学生に対しては選考面接を課し、本学が十分な適性を確認した学生のみに参加を認めることとする。

11.4.2 実習先での教育の質の保証の方策

11.4.2.1 実習指導者の選任基準

実習指導者の選任基準は、必ず実務経験が 5 年以上であり、その実習において豊富な業務経験や実績等を持つ、指導者として相応しい者とする。この質を担保するために、本学では、既に述べた教職員が事前に訪問する事前協議にて、その実習指導者が各臨地実務実習の指導者として相応しいかも同時に判断することとする。この事前協議にて基準に満たない場合は、実習指導者の変更の依頼をキャリアサポートセンターが行い、企業側と調整をするなどの対応を行ったり、必要に応じて、受け入れ先企業の選定から再度行ったりすることで、基準に満たない実習指導者が教鞭をとることがないようにする。

11.4.2.2 実習指導者に対する研修

実習指導者に対する研修は、教職員による企業への事前訪問時に研修を併せて実施することとする。加えて、先方からの研修依頼や、事前協議時に実習指導者として不適合と判断した場合は、キャリアサポートセンターからその旨を通達するとともに、必要に応じて本学に招集し研修を別途行う。受け入れ先が海外や遠隔地の場合でも、その指導者が過去に本学で実習指導者として経験がない場合は、事前に教職員が必ず訪問し実習指導者の適性確認と研修を実施する。

11.5 その他、特記事項

11.5.1 保険加入による安全の確保と守秘義務について

本学の学生は入学時から、臨地実務実習活動中やその往復において、物損や他者への怪我也も含め補償するような保険に加入する。ただし、海外臨地実務実習に参加する場合においては、その範囲も保証となる保険に追加で加入することとする。

加えて、受け入れ先企業で得た情報が外部に知られることのないように学生に注意喚起を行うことはもちろん、企業側が不要とする場合を除いて、秘密保持契約をそれぞれの臨地実務実習先と学生が結ぶ。この書類における書式は本学が既に確保した受け入れ先企業が海外も含め多種多様に及ぶため、基本的に企業側のフォーマットに合わせるものとする。

11.5.2 単位認定方法と適切な単位数の設定

情報工学科、デジタルエンタテインメント学科は、教育課程において定めた「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」を履修する。この「臨地実務実習Ⅰ～Ⅲ」は「インターンシップの更なる充実に向けて 議論の取りまとめ」（文部科学省 Web ページ インターンシップの推進等に関する調査研究協力者会議（掲載日：平成29年6月16日）http://www.mext.go.jp/b_menu/shingi/chousa/koutou/076/gaiyou/1386864.htm）にも明記があるように、就業体験を満たすことはもちろんのこと、社会の発展に寄与する人材を輩出するために、少なくとも2週間以上の期間とし、学生の目的を明確化させた上で行うものとする。それぞれの概要、成績評価方法、単位認定方法を以下の通りである。また、「実習日誌」や「臨地実習報告書」といった実習授業で主に使用する書類を資料43に添付する。

成績評価方法は、80%以上の出席率を前提とし、評価が60点以上を取得した場合に単位を認定する。単位数は「臨地実務実習Ⅰ」は期間が4週間で実働時間が150時間以上という観点から5単位、「臨地実務実習Ⅱ」は期間が6週間で実働時間が225時間以上という観点から7.5単位、「臨地実務実習Ⅲ」は期間が6週間で実働時間が225時間以上という観点から、7.5単位を与えるものとする。

11.5.3 国外における臨地実習について

以下、海外の臨地実務実習について記す。海外臨地実務実習は学生の英語に関する学修度を考慮し「臨地実務実習Ⅲ」にのみ実施を行う。

11.5.3.1 国内での実習との同等性について

海外の臨地実務実習施設において国内の施設と同等の質で実習を行えるかどうかについて、①事前協議の実現性、②実習指導者の確保、③適切な指導の実現性、④依頼内容が実習指導者へ正しく伝わるか、加えて、以下に詳細を記すが、学生の安全面の確保できるように、⑤現地に日本語対応ができる指導員、もしくは指導員の補助（メンター）が確保できるのか、といった点や、⑥学生のトラブルに対応できるのか（実習先の施設から数時間で学生のもとにかけつけることのできるエージェントが確保できるのか等）などを検証し、厳選した企業のみとしている。

一方、同等の質を確保できるかどうかについて、十分な確認をできない実習施設がある場合については、特別プログラム（単位は与えない、オプション海外授業）として「海外インターンシップⅠ～Ⅲ」として用意し実施する。これらテスト期間を経ることで、今回、対象から外れた施設においても国内と同等の質で実習を行えると確認できた場合、改めて「臨地実務実習Ⅲ」に配置する、もしくは新たに科目を配置する予定である。

11.5.3.2 学生の選考について

海外臨地実務実習は、希望する学生全てが参加することはできない。参加を希望する学生の内、一定の基準を満たし、かつ、受け入れ先企業による面接（必要に応じて実施する）に合格し、海外臨地実務実習でかかる追加の学費（海外臨地実務実習用の保険への追加加入などが必要なため）が払える学生のみが参加することができる。よって、海外臨地実務実習を希望しない学生が海外の実習施設に配属されることはない。

ここでいう一定の基準とは、3年次前期までの「英語コミュニケーション」の成績やTOEIC®テストの成績等をクリアした者とする。加えて、受け入れ先企業による面接とは、「受け入れ先企業による学生の危機管理能力の判定」を主に測るための面接であって、企業が学生を選抜する面接ではない。

海外臨地実務実習の選考は実習開始の半年～1年前に実施し、国内の臨地実務実習先の選考を行う前に、海外臨地実務実習への参加可否を確定させる。したがって、選考から漏れた学生は海外企業を希望しなかった学生と同タイミングで、国内臨地実務実習の希望調査に参加できる。よって、選考に漏れた場合でも学生に不利益が生じることは基本的にない。

11.5.3.3 学生の安全確保等について

海外施設での臨地実務実習における学生の安全確保等については、以下の対策を講ずる。

- ①教職員が、実習開始前に現地を視察する（最低1回）。
- ②本学に据えるキャリアサポートセンターが、現地の留学エージェント等も活用して、実習開始前に実習先国及び実習施設が存在する地域の治安情勢（テロや暴動の発生、衛生状態、社会問題等）に問題がないことを確認する。さらに、実習期間中、治安情勢のモニターを継続する。
- ③学生に何らかのトラブルが生じたあるいはトラブルに巻き込まれた場合、数時間以内に現地の留学エージェントが、実習施設もしくは学生の宿泊先に駆けつけることのできる態勢を整備する。さらに、必要に応じて教職員が現地に赴き対応にあたる。エージェントは、実施する海外臨地実務実習先毎に準備する。
- ④本学の学生は入学時から、臨地実務実習活動中やその往復において、物損や他者への怪我也含め補償するような保険に加入する。ただし、海外臨地実務実習に参加する場合においては、その範囲も保証となる保険に追加で加入する。

11.5.3.4 海外の実習施設との事前の協議について

実施是非の再確認や事前協議については、以下の通り国内の実施企業とほぼ同様に行うことができる。

- ①教職員は、事前に電話、電子メール、インターネットを介したビデオ通話などを通じて実習指導者と連絡を取り合うほか、現地を視察する（最低1回）。
- ②学生自身も実習先事業者の調査を行い、事前に実習施設を訪問することを基本とする。ただし、実習指導者の都合などで訪問が難しい場合のほか、通常授業との兼ね合いや学生の交通費負担などの観点から訪問が困難であると認められる場合に限り、等を代替手段として認める。なお、事前訪問を省略する学生に対しては、実習先事業者にかかる認識を深める課題を追加的に課すとともに、臨地実務実習初日の出勤にかかる認識を担当教員及びキャリアサポートセンターの職員と共有する。

11.5.3.5 実習指導者について

海外臨地実務実習での指導者は、学生への指導の充実やフォロー、安全面の確保などの観点から日本語にも対応できる指導者としている。特に完成年度までは、学生の

さらなる安全面を考慮し、指導者全員を日本人としている。勿論、現地での学修は基本的に全て英語で行われるが、学生の安全面等に何か生じた場合は、日本語でも対応可能となっている。

11.5.4 国内遠隔実習地を希望する学生への支援

実習先は基本的に学生にとって負担の少ない自宅または大学所在の近隣地になるよう十分な数を確保しているが、学生の希望により東京などの遠隔地における実習先を選択する場合は、以下の施策により学生の実習を支援する。

- ・ 宿泊施設の紹介（本学提携事業者が運営する提携寮、または安価な宿泊施設など）
費用は原則学生負担となるため、提携事業者に対して割引等の優遇を交渉し、学生の費用負担軽減を図る。日本国内遠隔地の企業において実習を行う場合は、本学が提携寮を学生に紹介する。この提携寮は、家具・食事がついているだけではなく、電気料、水道料、通信設備料込で、1泊2食付で凡約2,800円、一か月で8.5万円程度（水道光熱通信料込）である。東京地区の一般的なマンスリーの利用料金が20万前後であることを踏まえれば、この価格の提供は非常に有益であると考えられる。
- ・ 交通費支援の交渉（寮⇄実習先間および自宅⇄寮間の往復交通費）
実施協定書を締結する際、交通費支援を依頼する。特に遠方においては基本的に新幹線の運賃について連携企業側にて負担予定である。また、学生が有効に通学定期券を購入し利用できるように、府内であっても臨地実務実習期間内に関しては通学定期券の行先を受け入れ先の企業として発行できるように対応する。
- ・ 提携寮による食費サポート。
提携寮では、食事提供が学生の費用負担軽減になるとともに、健康面でのサポートとなる。
- ・ 実習先近隣での対面支援。
実習期間中は隔週土曜日を出校日とし、教員への定期連絡・報告などを行う場としているが、遠隔地となる首都圏、関西圏では、可能な限り教員が実習先または近隣まで訪問、学生から教員への連絡・報告などを行うことで時間と交通費の節約を図る。
- ・ 電話、電子メール、インターネットを介したビデオ通話による随時サポート。
- ・ 教員の訪問が難しい遠隔地が実習先である場合には、電話、電子メール、インターネットを介したビデオ通話を利用して教員への連絡・報告を行う。

11.5.5 再履修科目と臨地実務実習の調整

本学が定める臨地実務実習は全て実施時期がずれているため、再履修科目が発生した場合、臨地実務実習と履修期間が重複し、当該科目を履修できなくなることが想定される。そ

の場合、該当曜日・時限を実習日から除外し、出席しなければならない臨地実務実習に対する不足日数を別日程で参加することで調整を行う。別日程での調整は実習期間の延長や春期・夏期の長期休暇の利用などを想定している。

- ・再履修する授業を優先し、該当する授業以外の日程を実習期間とする。
- ・実習先企業との日程調整などは大学がこれを行う。
- ・実習期間の前後に一定の予備日程を組み込んでおり、この予備日を利用していても実習日数が不足する場合には長期休暇などの利用でこれを補う。

いずれも実習先施設との受入日調整が必要であり、大学が中心となってこれを行うことで学生の単位取得をサポートする。

12. 編入学定員を設定する場合の具体的計画

本学においては、欠員がある場合は定員充足まで編入学を認める。

さらに、本法人は同校地内に HAL 名古屋を有している。よって、編入にとどまらず、入学希望者のニーズによって様々な学びの体系を案内することも可能である。これは本法人ならではの優位点である。

12.1 既修得単位等の認定方法

既修得単位等について本学が教育上有益と認めるときは、本学における授業科目の履修より修得したものとみなす。認定方法については主に「他大学・専修学校・短期大学での履修科目」、「保有・取得資格」、「実務の経験を通じた実践的な能力」、「編転入学試験」に分類される。詳細は下記に記す。

(1) 「他大学・専修学校・短期大学での履修科目」

他大学等での履修科目の単位認定は、原則取得した単位名ではなく授業の内容で判断する。すなわち、科目名が異なっても、授業内容が同じであれば認定する。一方、科目名が同じであっても授業内容が異なる場合は認定できない。

(2) 「保有・取得資格」

保有・取得資格による単位認定は、特定の科目に限る。

詳細については、資料 45 に記す。

(3) 「実務の経験を通じた実践的な能力」

実務経験者の学び直しを考慮し、その実務経験を通じた実践的な能力の修得を本学の授業科目の履修とみなし、単位を認める場合がある。社会人としての実務経験には必ず個性があることから、編転入学試験時にヒアリングを行う。

この場合、臨地実務実習以外の職業専門科目・展開科目については、情報処理技術者試験等、法令の規定に基づく職業資格、技能検定、技能審査もしくはこれらと同等以上の社会的評価を有する実務の能力に関する審査（国、地方公共団体、独立行政法人その他の公益的法人が行うもの）で認定を受けていることを証する書面を求める。臨地実務実習の単位認定については、実務経験により修得した実践的能力が本学の教育相当水準であることを判断するため、実務経歴書等の提出を求める。なお、社会人からの編入学生に限り、企業での実績および保有資格に相当する単位を既修得単位として認定できるものとし、2年次編入では15単位、3年次編入では30単位を上限としてそれぞれ認定する。

(4)「編転入学試験」

編転入学試験の結果、及びこれまでの学修歴や実務経験歴を総合的に判断し、一部科目の認定を行う場合がある。

12.2 履修指導方法

編転入学生については、1年次から入学する学生よりもさらに多様な学生の入学が見込まれる。具体的には、大学・短期大学・専修学校等を卒業し、本学が教育する専門知識をある程度有している者や、TOEIC®やTOEFL®で一定のスコアを保有している者、第四次産業革命においてICT業界等で専門的な業務を担っていた社会人の学び直しや、新たな専門知識・技術を修得したい者等を想定している。既修得単位等は入学時に認定され、卒業の要件となる単位の区分や数が定まらないため個別の学生に対して固定的な履修モデルを当てはめることは現時点では難しいが、例として、主に社会人の学び直しを想定した履修モデルを添付する（資料46-1, 2）。添付の通り、本学では編転入の目安として、上限である2年次編入30単位、3年次編入は60単位の認定数を目安に入学を認める予定である。ただし、認定予定の科目らについてバランスが良い場合（例えば、入学後取らなければならない授業科目が在籍期間の中で後期に偏っているとといったことがない等）はこの限りではない。

12.3 教育上の配慮等

本学への編転入学生の受け入れは学科の定員数を超えない若干名とし、入学時期は基本的に4月のみとしている。よって、履修タイミングは既存学生と同じになる。加えて、専門職大学設置基準等に則り、入学時に認める単位数の上限を超えない範囲で認定し、編転入を

認めることで、社会人の学び直しといった面に対し、習得済み知識・教養・技術について単位を与え学修期間を短縮することで配慮する。

13. 管理運営

13.1 教学面における管理運営体制

13.1.1 教授会等の役割

本学は、学校教育法第 93 条に従い、教育研究等に関する重要事項を審議するための教授会を設置する。また、教授会に属する教員で構成される専門委員会を設置する。

13.1.2 運営等

大学運営においては、学校教育法に従い学長がリーダーシップを発揮し、所属教職員を統督する。また、教授会は、定例会議を月 1 回、臨時会議を学長が必要と認めたときまたは教授会員の 3 分の 1 以上の要求があった場合に開催し、以下の事項を審議したうえで、学長に意見を述べる。

- (1) 学生の入学、卒業及び課程の修了
- (2) 学位の授与
- (3) 学生の表彰
- (4) 前三号に掲げるもののほか、教育研究に関する重要な事項で、教授会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定めるもの

前項各号のほか、学長がつかさどる教育研究に関する事項について審議し、学長の求めに応じ、意見を述べる。

13.2 関連委員会の設置と役割

教授会の下部組織として教学等を審議するための委員会を設置し、専門職大学運営の健全性を確保する。必要に応じて特別委員会を設置し、専門職大学の管理運営を適切に行う。

14. 自己点検・評価

本学は、学則第1条（目的）において、「名古屋国際工科専門職大学（以下「本学」という。）は、工科分野において、日本を代表する工業地帯の中心地である愛知県で国際性を持ち、社会と文化の歴史を理解し、社会の発展と調和を目指した教育・研究・実践活動を行い、真のイノベーションの実現者となるような人材を養成することで、社会の期待に答えるとともに、社会の発展に寄与することを目的とする。」と定めている。

学則に基づき、本学の目的に照らして適切な教育研究活動が行われているか、定期的に自己点検・評価を行う。

本学では、学長の下に置かれた自己点検・評価委員会で定期的・継続的に自己点検・評価を行う。またこの資料とするために、学生による授業アンケートを実施し、結果の検証等を毎年行う。自己点検・評価の他に、学長から委嘱された外部評価委員によって第三者評価を適切に実施する。

自己点検・評価及び外部評価委員会による評価の結果は、本学のホームページ上で公表する。また、これらの評価を踏まえて中期的な教育研究の改善方針を策定し、PDCAサイクルを確立する。

14.1 SD 活動

本学は、専門職大学設置基準第58条に則り、SD（スタッフ・ディベロップメント）委員会を設け、大学の教育活動等の適切かつ効果的な運営を図るため、大学職員に必要な能力及び資質を向上させるためのSD活動を推進し、学長を補佐し教育研究を支援する体制作りを行っていく。

SD委員会では、経理総務、入学、就職、システム、研究支援の各業務に関する事務職員・技術職員の能力向上と業務改善・部署間連携の強化のため、SD活動の計画、実施、推進に必要な事項を審議し、その結果を学長に報告する。具体的なSD活動として、以下の事を実施する。

- ・「教育・学生支援」「学校及び私学関係法規類」「研究支援」「公的研究費の運営・管理」「経理財務関係」「コンプライアンス」「情報リテラシー」などを実施する。
- ・職務遂行上関連のある内容について、大学関係団体や関係学会が実施する講座、セミナー、研修会への参加を奨励する。参加者は、受講レポートを作成し学内で共有する。
- ・新任職員に対し、大学職員として必要な基礎的知識・技術を習得させるため、業務マニュアルをもとに指導を行う。
- ・担当する業務の改善を提案し、業務マニュアルを作成・更新する。
- ・学生アンケートを実施し、アンケート結果を踏まえた改善計画を策定する。
- ・系列校である「東京通信大学」の開講科目について、法人が負担して聴講できる制度を活用し、職員の業務知識向上を図る。

14.2 FD 活動

本学は、専門職大学設置基準第 20 条に則り、授業内容及び方法の改善を図ることを目的に FD（ファカルティ・ディベロップメント）委員会を設置し、FD 活動を推進する。

FD 活動では、実施授業の学生目線から見た分かりやすさの確認、就職状況から本学が目指す教育目標達成の確認、学生によるアンケート等の分析やそれを踏まえての対策等、教員相互の授業参観・授業評価、外部講師を招聘して教育方法改善のための講習会の企画等も含め、教員の教育技能の向上及び能力開発を図るものとする。

また、系列校である「東京通信大学」の開講科目について、法人が負担して聴講できる制度を活用し、教員の能力向上を図る。

FD 活動としてどのような活動が必要かについては、主に教育課程連携協議会での意見及び学生アンケート結果の 2 軸から検討を行う。

学生アンケートは、年に 2 回実施され、教員指導に対する評価項目と教育内容に対する評価項目の 5 段階マークシートと各科目及び各教員に対する自由記述形式のフリーアンサーで構成される。学生アンケート実施後、自由記述形式コメントについては指導教員に速やかにフィードバックされ、意見を集計・分析したうえで学科責任者・学部長に報告する。速やかに対応すべきものについてはすぐに対応を行うとともに、回答が必要な内容については必ずフィードバックを行う。学生へのフィードバックが必要な内容については、担当教員、学科責任者、学部長で返答内容を検討し、速やかにフィードバックを行うこととしている。このような取り組みや、教育指導及び教育内容に関するアンケートの集計結果の分析により、FD 活動として取り上げるべき課題が明確となる。

また、教員は相互の研究における情報交換のため、研究紀要（論文・作品論文）への寄稿や持ち回りの研究会などを通じて研鑽を積むことによって、教育内容の充実や、教員の育成を図ることで定年退職等での教員の入れ替えに対応する。

他にも、自己点検・評価委員会による学内評価に加え、定期的に第三者委員会による評価も実施し、その内容を公表、活用する。

学内評価と他者評価の結果を活用して教育研究計画の改善をおこなう PDCA サイクルを確立することで教育・研究水準の確保を行う。

14.3 開学に向けた FD・SD の取り組み

大学開学にあたっては、教職員が本学の理念や方針を共有し、開学までの期間にしっかりと開学準備を行わなければならない。教職員それぞれが大学でも専門学校でもない新しい学校種としての位置づけをしっかりと理解し、認識しておかななければならない。

本学の在り方については、学長自らが教職員に対して伝える研修会を設け、教育の理念の浸透を図る。制度発足初年度に開学する大学に身を置く教職員の責務として、それぞれの教職員は、入学検討者や連携先企業・団体といった外部に対し、専門職大学とはどのような教育機関で、さらに本学がどのような大学であるかを自らが語れるようにならなければならない。そのために教職員間でのグループワークも開催し、理解を深める。

開学準備として、FDの最も中心的な活動として模擬授業を位置づける。基本的に全ての教員に模擬授業を課し、相互でチェックをシェアすることで教授法のレベルアップを図るほか、教員によって指導内容が異なることがないようにするチェック機能も兼ねている。例えばプログラミング系科目では、本学としてのコーディングルールの統一化などである。単位認定方法など学生にかかわるルールについては学生要覧にまとめているが、学生からの問い合わせに適切に回答できるよう、必要に応じて理解を深めるための読み合わせも実施する。

14.4 研究に関するFD・SDの取組み

研究活動に対する基本的な考えとして、各教員独自の研究活動とは別に専門職大学ならではの研究活動に取り組むという方針を持っており、産官学連携や異分野の専門性をもつ教員同士の共同研究を推進するために必要な取組みを行う。

その端緒として研究能力に強みをもつアカデミア教員と、産業界での実戦経験や社会とのかかわりに強みをもつ実務家教員が、それぞれの強みを相互に教授しあうための講習会を学内で実施する。

その取組みの中で相互の専門性や志向性を確認しあい、共同研究の可能性を探る。

15. 情報の公表

本学は、教育研究活動等の状況を、在学生や保護者、受験生の他、広く社会へ提供する。利便性や適時性の観点から、このような情報の公開を、ホームページを中心とする媒体を通じて行うこととする。具体的な項目は、次の通りである。

- (1) 専門職大学の教育研究上の目的に関する事
- (2) 本学の目的・理念
- (3) 教育研究上の基本組織に関する事
- (4) 学部・学科の名称
- (5) 教職員編成、教職員の数並びに各教員が有する学位及び業績に関する事
- (6) 入学者に関する受け入れ方針及び入学者の数、収容定員及び在学する学生の数、卒業又は課程を修了した者の数並びに進学者数及び就職者数その他進学及び就職等の状況に関する事
- (7) 授業科目、授業の方法及び内容並びに年間の授業の計画に関する事
- (8) 学修の成果に係る評価及び卒業又は修了の認定にあたっての基準に関する事
- (9) 校地、校舎等の施設及び設備その他の学生の教育研究環境に関する事
- (10) 授業料、入学料その他の専門職大学が徴集する費用に関する事
- (11) 専門職大学が行う学生の修学、進路選択及び心身の健康等に係る支援に関する事
- (12) 学則
- (13) その他

なお、次の事項についてもホームページ上で閲覧できるようにする。

- 教育上の目的に応じた学生が習得すべき知識及び能力に関する情報
- 自己点検・評価報告書
- 財務情報

16. 教育内容等の改善を図るための組織的な研究等

本学は 2 学科において、一部の共通科目はほぼ同一のシラバスで編成されている。よって、各学科の教員間連携により課題点を共有し、教育者や教育手法による教育効果の違いを分析し、各教員にフィードバックすることで教育内容の改善・向上を図れる組織体制になっている。

加えて、各学科の教員は相互の研究における情報交換のため、研究紀要（論文・作品論文）や研究会を実施し、日常的に研究情報を交換し研鑽をつむことによって、教育内容の見直しのみならず新教員の育成にも努めており、定年退職等での教員の入れ替えに対しても対応している。

17. 社会的、職業的自立に関する指導及び体制

17.1 教育課程内の取組み

本学では、学生の社会的・職業的自立を支援するため、ビジネススキル、知的生産の技術等の科目を開設し、入学後の早い段階からの進路に関する意識付けを行っており、必修の臨地実務実習を通じて就業観等の形成を支援している。

具体的には、「専門職大学設置基準」の内容に基づき、臨地実務実習を実施する。社会に慣れ、学んだことが活かせるよう、2年次に「臨地実務実習Ⅰ」を実施する。これは学生にとって、それまでに修得した知識・技術を実践する機会となる。さらに、3年次と4年次には「臨地実務実習Ⅱ」、「臨地実務実習Ⅲ」を配置している。なお「臨地実務実習Ⅲ」については、相応の英語力などを身につけた学生を対象にした、海外での実習機会を用意している。

17.2 教育課程外の取組み

臨地実務実習に先立ち、2年次に臨地実務実習制度に関する説明会を開催するとともに、社会人に求められるビジネスマナー等について学び、臨地実務実習のスムーズな実施を担保する。具体的には、名刺交換の練習や電話の受け答え等の実質的なスキルから、社会人としての身だしなみについて等、教育する。

17.3 適切な体制の設備について

本法人が培ってきた専修学校での組織体制をもとに、全学学生支援組織であるキャリアサポートセンターが中心となって対応していく。企業・団体の人材需要動向を常に調査・把握し、就職先の確保に努めるものとする。

また、本学の教職員及び学生は、地域における社会的問題に積極的に関与し、社会貢献していく。学生は、臨地実務実習・学内実習/演習等の科目において地域で学ぶ機会が提供されるが、これを円滑にしていくために地域連携センターも設置する。同センターは、公開講座の開設、各種の研修会・講習会の企画・実施、学生ボランティアの調整・実施等を行う。加えて、海外企業や海外教育機関との交渉・提携等の窓口としての機能も担う。海外での臨地実務実習施設の開拓、交渉等を行う他、実施に際して必要となる宿泊先等の手配等を担当する。

17.4 大学と法人の連携の充実

教学にかかる重要事項は、学長、副学長、学部長、統轄責任者、及び担当理事で構成する大学評議会で審議し、その結果は担当理事が理事会に報告することとしている。また、審議内容により学長が理事会に参加のうえ、理事会に建議する。また、定期的に、理事長と学長をはじめとする大学評議会構成員との会議を設け、教学の意向として学長の意見を確認し、必要に応じて理事会に報告する。大学評議会規定に関する資料を資料 47 および資料 48 として添付する。

添付資料目次

- 資料 1 IT 人材の地域分布状況
- 資料 2 (参考文献)『持続可能な開発のためのアジェンダ 2030
(Sustainable Development Goals, SDGs) (案)』
- 資料 3 “モノづくり東海地域”の産業特性と求められる人材
- 資料 4 名古屋国際工科専門職大学における養成する人材像の要点
- 資料 5 名古屋国際工科専門職大学 ディプロマ・ポリシー比較表
- 資料 6 養成する人材が活躍する応用領域イメージ
- 資料 7-1 名古屋国際工科専門職大学と HAL 名古屋の教育課程の比較
(情報工学科)
- 資料 7-2 名古屋国際工科専門職大学と HAL 名古屋の教育課程の比較
(デジタルエンタテインメント学科)
- 資料 8 既存学校の統廃合計画
- 資料 9 (参考文献)『21 世紀の教養と教養教育』
- 資料 10 愛知・名古屋の成長戦略基礎調査 報告書 (概要版)
- 資料 11 カリキュラム配置
- 資料 12-1-1 カリキュラムツリー 情報工学科
- 資料 12-1-2 カリキュラムツリー 情報工学科 理論科目の学習体系について
- 資料 12-2-1 カリキュラムツリー デジタルエンタテインメント学科
- 資料 12-2-2 カリキュラムツリー デジタルエンタテインメント学科 理論科目の学習体系
について
- 資料 13-1 地域に求められる人材、ディプロマ・ポリシー／カリキュラム・ポリシーの相関
- 資料 13-2 ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーの比較
(名古屋国際工科専門職大学)

- 資料 13-3 ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーの比較
(工科学部)
- 資料 13-4 ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーの比較
(情報工学科)
- 資料 13-5 ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシーの比較
(デジタルエンタテインメント学科)
- 資料 14-1 ディプロマ・ポリシーに掲げる各能力と教育課程の対応
(情報工学科)
- 資料 14-2 ディプロマ・ポリシーに掲げる各能力と教育課程の対応
(デジタルエンタテインメント学科)
- 資料 15-1 ディプロマ・ポリシー／教育課程体系図
(ナレッジの獲得)
- 資料 15-2 ディプロマ・ポリシー／教育課程体系図
(高度な実践力)
- 資料 15-3 ディプロマ・ポリシー／教育課程体系図
(共創の精神・チャレンジ精神)
- 資料 15-4 ディプロマ・ポリシー／教育課程体系図
(高い倫理観)
- 資料 16-1 実習科目体系図 (情報工学科)
- 資料 16-2 実習科目体系図 (デジタルエンタテインメント学科)
- 資料 17-1 実習科目の運用体制について
- 資料 17-2 協力団体からの賛同書
- 資料 18 展開科目の位置付け
- 資料 19 情報処理学会カリキュラム標準コンピュータ科学領域 (J17-CS)
と対応する講義および習熟度
- 資料 20 教員組織の構成について

- 資料 21 定年に関する規程（就業規則抜粋）
- 資料 22-1 卒業要件と履修設定（情報工学科）
- 資料 22-2 卒業要件と履修設定（デジタルエンタテインメント学科）
- 資料 23 履修モデル（全 6 モデル）
- 資料 24 コース運用の概要
- 資料 25 教育課程連携協議会の構成員
- 資料 26 校舎施設の整備計画
- 資料 27 施設図面及び設備設置計画
- 資料 28 グループ研究指導やミーティングに活用できる研究スペース
- 資料 29 時間割表（案）
- 資料 30 実習施設の安全性
- 資料 31 安全の手引き
- 資料 32 蔵書数一覧
- 資料 33 新規購入図書一覧
- 資料 34-1 学術雑誌の整備状況 新購入予定の学術雑誌（国内）
- 資料 34-2 学術雑誌の整備状況 新購入予定の学術雑誌（海外）
- 資料 34-3 学術雑誌の整備状況 系列校の学術雑誌
- 資料 35 平成 30 年度 外国人留学生在籍状況調査結果
- 資料 36-1-1 実習骨格 シラバス「臨地実務実習Ⅰ」（情報工学科）
- 資料 36-1-2 実習骨格 シラバス「臨地実務実習Ⅱ」（情報工学科）
- 資料 36-1-3 実習骨格 シラバス「臨地実務実習Ⅲ」（情報工学科）
- 資料 36-2-1 実習骨格 シラバス「臨地実務実習Ⅰ」（デジタルエンタテインメント学科）
- 資料 36-2-2 実習骨格 シラバス「臨地実務実習Ⅱ」（デジタルエンタテインメント学科）
- 資料 36-2-3 実習骨格 シラバス「臨地実務実習Ⅲ」（デジタルエンタテインメント学科）

- 資料 37-1-1 「(情報工学科) 臨地実務実習Ⅰ」実施計画例
- 資料 37-1-2 「(情報工学科) 臨地実務実習Ⅱ」実施計画例
- 資料 37-1-3 「(情報工学科) 臨地実務実習Ⅲ」実施計画例
- 資料 37-2-1 「(デジタルエンタテインメント学科) 臨地実務実習Ⅰ」実施計画例
- 資料 37-2-2 「(デジタルエンタテインメント学科) 臨地実務実習Ⅱ」実施計画例
- 資料 37-2-3 「(デジタルエンタテインメント学科) 臨地実務実習Ⅲ」実施計画例
- 資料 38-1 臨地実務実習施設の選定理由とコース配置(情報工学科)
- 資料 38-2 臨地実務実習施設の選定理由とコース配置(デジタルエンタテインメント学科)
- 資料 39 臨地実務実習施設の確保状況
- 資料 40-1 ルーブリック評価(臨地実務実習Ⅰ)
- 資料 40-2 ルーブリック評価(臨地実務実習Ⅱ)
- 資料 40-3 ルーブリック評価(臨地実務実習Ⅲ)
- 資料 41-1 巡回計画(臨地実務実習)(案) 目次
- 資料 41-2 巡回計画(臨地実務実習)(案) 情報工学科 臨地実務実習Ⅰ
- 資料 41-3 巡回計画(臨地実務実習)(案) 情報工学科 臨地実務実習Ⅱ
- 資料 41-4 巡回計画(臨地実務実習)(案) 情報工学科 臨地実務実習Ⅲ
- 資料 41-5 巡回計画(臨地実務実習)(案) デジタルエンタテインメント学科
臨地実務実習Ⅰ
- 資料 41-6 巡回計画(臨地実務実習)(案) デジタルエンタテインメント学科
臨地実務実習Ⅱ
- 資料 41-7 巡回計画(臨地実務実習)(案) デジタルエンタテインメント学科
臨地実務実習Ⅲ
- 資料 42 臨地実務実習フローチャート
- 資料 43 臨地実務実習関連資料
- 資料 44 臨地実務実習事前協議用資料(案)

- 資料 45 認定の対象となる資格試験と対象科目 (案)
- 資料 46-1 履修モデル (2 年次編入)
- 資料 46-2 履修モデル (3 年次編入)
- 資料 47 名古屋国際工科専門職大学 大学評議会規定 (案)
- 資料 48 大学評議会の審議フロー図 (教育課程連携協議会関連事項の例)

資料1

IT人材の地域分布状況

		全国	東京	愛知	大阪	
①	ソフトウェア業	従業者数 (人)	707,642	320,339	40,818	81,496
		対全国比	—	45.27%	5.77%	11.52%
②	情報処理・提供 サービス業	従業者数 (人)	310,744	169,037	16,734	35,778
		対全国比	—	54.40%	5.39%	11.51%
③	インターネット付随 サービス業	従業者数 (人)	59,462	42,128	3,963	1,865
		対全国比	—	70.85%	6.66%	3.14%
①+②+③		従業者数 (人)	1,077,848	531,504	61,515	119,139
		対全国比	—	49.31%	5.71%	11.05%

出典：経済産業省「平成30年特定サービス産業実態調査報告書」（令和元年9月）



General Assembly

Distr.: Limited
18 September 2015

Original: English

Seventieth session
Agenda items 15 and 116

Integrated and coordinated implementation of and follow-up to the outcomes of the major United Nations conferences and summits in the economic, social and related fields

Follow-up to the outcome of the Millennium Summit

Draft resolution referred to the United Nations summit for the adoption of the post-2015 development agenda by the General Assembly at its sixty-ninth session

Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development

The General Assembly

Adopts the following outcome document of the United Nations summit for the adoption of the post-2015 development agenda:

Transforming our world: the 2030 Agenda for Sustainable Development

Preamble

This Agenda is a plan of action for people, planet and prosperity. It also seeks to strengthen universal peace in larger freedom. We recognize that eradicating poverty in all its forms and dimensions, including extreme poverty, is the greatest global challenge and an indispensable requirement for sustainable development.

All countries and all stakeholders, acting in collaborative partnership, will implement this plan. We are resolved to free the human race from the tyranny of poverty and want and to heal and secure our planet. We are determined to take the bold and transformative steps which are urgently needed to shift the world on to a sustainable and resilient path. As we embark on this collective journey, we pledge that no one will be left behind.

The 17 Sustainable Development Goals and 169 targets which we are announcing today demonstrate the scale and ambition of this new universal Agenda. They seek to build on the Millennium Development Goals and complete what they did not achieve. They seek to realize the human rights of all and to achieve gender



equality and the empowerment of all women and girls. They are integrated and indivisible and balance the three dimensions of sustainable development: the economic, social and environmental.

The Goals and targets will stimulate action over the next 15 years in areas of critical importance for humanity and the planet.

People

We are determined to end poverty and hunger, in all their forms and dimensions, and to ensure that all human beings can fulfil their potential in dignity and equality and in a healthy environment.

Planet

We are determined to protect the planet from degradation, including through sustainable consumption and production, sustainably managing its natural resources and taking urgent action on climate change, so that it can support the needs of the present and future generations.

Prosperity

We are determined to ensure that all human beings can enjoy prosperous and fulfilling lives and that economic, social and technological progress occurs in harmony with nature.

Peace

We are determined to foster peaceful, just and inclusive societies which are free from fear and violence. There can be no sustainable development without peace and no peace without sustainable development.

Partnership

We are determined to mobilize the means required to implement this Agenda through a revitalized Global Partnership for Sustainable Development, based on a spirit of strengthened global solidarity, focused in particular on the needs of the poorest and most vulnerable and with the participation of all countries, all stakeholders and all people.

The interlinkages and integrated nature of the Sustainable Development Goals are of crucial importance in ensuring that the purpose of the new Agenda is realized. If we realize our ambitions across the full extent of the Agenda, the lives of all will be profoundly improved and our world will be transformed for the better.

Declaration

Introduction

1. We, the Heads of State and Government and High Representatives, meeting at United Nations Headquarters in New York from 25 to 27 September 2015 as the Organization celebrates its seventieth anniversary, have decided today on new global Sustainable Development Goals.

2. On behalf of the peoples we serve, we have adopted a historic decision on a comprehensive, far-reaching and people-centred set of universal and transformative Goals and targets. We commit ourselves to working tirelessly for the full implementation of this Agenda by 2030. We recognize that eradicating poverty in all its forms and dimensions, including extreme poverty, is the greatest global challenge and an indispensable requirement for sustainable development. We are committed to achieving sustainable development in its three dimensions — economic, social and environmental — in a balanced and integrated manner. We will also build upon the achievements of the Millennium Development Goals and seek to address their unfinished business.

3. We resolve, between now and 2030, to end poverty and hunger everywhere; to combat inequalities within and among countries; to build peaceful, just and inclusive societies; to protect human rights and promote gender equality and the empowerment of women and girls; and to ensure the lasting protection of the planet and its natural resources. We resolve also to create conditions for sustainable, inclusive and sustained economic growth, shared prosperity and decent work for all, taking into account different levels of national development and capacities.

4. As we embark on this great collective journey, we pledge that no one will be left behind. Recognizing that the dignity of the human person is fundamental, we wish to see the Goals and targets met for all nations and peoples and for all segments of society. And we will endeavour to reach the furthest behind first.

5. This is an Agenda of unprecedented scope and significance. It is accepted by all countries and is applicable to all, taking into account different national realities, capacities and levels of development and respecting national policies and priorities. These are universal goals and targets which involve the entire world, developed and developing countries alike. They are integrated and indivisible and balance the three dimensions of sustainable development.

6. The Goals and targets are the result of over two years of intensive public consultation and engagement with civil society and other stakeholders around the world, which paid particular attention to the voices of the poorest and most vulnerable. This consultation included valuable work done by the Open Working Group of the General Assembly on Sustainable Development Goals and by the United Nations, whose Secretary-General provided a synthesis report in December 2014.

Our vision

7. In these Goals and targets, we are setting out a supremely ambitious and transformational vision. We envisage a world free of poverty, hunger, disease and want, where all life can thrive. We envisage a world free of fear and violence. A world with universal literacy. A world with equitable and universal access to quality education at all levels, to health care and social protection, where physical, mental and social well-being are assured. A world where we reaffirm our commitments regarding the human right to safe drinking water and sanitation and where there is improved hygiene; and where food is sufficient, safe, affordable and nutritious. A world where human habitats are safe, resilient and sustainable and where there is universal access to affordable, reliable and sustainable energy.

8. We envisage a world of universal respect for human rights and human dignity, the rule of law, justice, equality and non-discrimination; of respect for race, ethnicity and cultural diversity; and of equal opportunity permitting the full realization of human potential and contributing to shared prosperity. A world which invests in its children and in which every child grows up free from violence and exploitation. A world in which every woman and girl enjoys full gender equality and all legal, social and economic barriers to their empowerment have been removed. A just, equitable, tolerant, open and socially inclusive world in which the needs of the most vulnerable are met.

9. We envisage a world in which every country enjoys sustained, inclusive and sustainable economic growth and decent work for all. A world in which consumption and production patterns and use of all natural resources — from air to land, from rivers, lakes and aquifers to oceans and seas — are sustainable. One in which democracy, good governance and the rule of law, as well as an enabling environment at the national and international levels, are essential for sustainable development, including sustained and inclusive economic growth, social development, environmental protection and the eradication of poverty and hunger. One in which development and the application of technology are climate-sensitive, respect biodiversity and are resilient. One in which humanity lives in harmony with nature and in which wildlife and other living species are protected.

Our shared principles and commitments

10. The new Agenda is guided by the purposes and principles of the Charter of the United Nations, including full respect for international law. It is grounded in the Universal Declaration of Human Rights, international human rights treaties, the Millennium Declaration and the 2005 World Summit Outcome. It is informed by other instruments such as the Declaration on the Right to Development.

11. We reaffirm the outcomes of all major United Nations conferences and summits which have laid a solid foundation for sustainable development and have helped to shape the new Agenda. These include the Rio Declaration on Environment and Development, the World Summit on Sustainable Development, the World Summit for Social Development, the Programme of Action of the International Conference on Population and Development, the Beijing Platform for Action and the United Nations Conference on Sustainable Development. We also reaffirm the follow-up to these conferences, including the outcomes of the Fourth United Nations Conference on the Least Developed Countries, the third International Conference on Small Island Developing States, the second United Nations Conference on Landlocked Developing Countries and the Third United Nations World Conference on Disaster Risk Reduction.

12. We reaffirm all the principles of the Rio Declaration on Environment and Development, including, *inter alia*, the principle of common but differentiated responsibilities, as set out in principle 7 thereof.

13. The challenges and commitments identified at these major conferences and summits are interrelated and call for integrated solutions. To address them effectively, a new approach is needed. Sustainable development recognizes that eradicating poverty in all its forms and dimensions, combating inequality within and among countries, preserving the planet, creating sustained, inclusive and sustainable

economic growth and fostering social inclusion are linked to each other and are interdependent.

Our world today

14. We are meeting at a time of immense challenges to sustainable development. Billions of our citizens continue to live in poverty and are denied a life of dignity. There are rising inequalities within and among countries. There are enormous disparities of opportunity, wealth and power. Gender inequality remains a key challenge. Unemployment, particularly youth unemployment, is a major concern. Global health threats, more frequent and intense natural disasters, spiralling conflict, violent extremism, terrorism and related humanitarian crises and forced displacement of people threaten to reverse much of the development progress made in recent decades. Natural resource depletion and adverse impacts of environmental degradation, including desertification, drought, land degradation, freshwater scarcity and loss of biodiversity, add to and exacerbate the list of challenges which humanity faces. Climate change is one of the greatest challenges of our time and its adverse impacts undermine the ability of all countries to achieve sustainable development. Increases in global temperature, sea level rise, ocean acidification and other climate change impacts are seriously affecting coastal areas and low-lying coastal countries, including many least developed countries and small island developing States. The survival of many societies, and of the biological support systems of the planet, is at risk.

15. It is also, however, a time of immense opportunity. Significant progress has been made in meeting many development challenges. Within the past generation, hundreds of millions of people have emerged from extreme poverty. Access to education has greatly increased for both boys and girls. The spread of information and communications technology and global interconnectedness has great potential to accelerate human progress, to bridge the digital divide and to develop knowledge societies, as does scientific and technological innovation across areas as diverse as medicine and energy.

16. Almost 15 years ago, the Millennium Development Goals were agreed. These provided an important framework for development and significant progress has been made in a number of areas. But the progress has been uneven, particularly in Africa, least developed countries, landlocked developing countries and small island developing States, and some of the Millennium Development Goals remain off-track, in particular those related to maternal, newborn and child health and to reproductive health. We recommit ourselves to the full realization of all the Millennium Development Goals, including the off-track Millennium Development Goals, in particular by providing focused and scaled-up assistance to least developed countries and other countries in special situations, in line with relevant support programmes. The new Agenda builds on the Millennium Development Goals and seeks to complete what they did not achieve, particularly in reaching the most vulnerable.

17. In its scope, however, the framework we are announcing today goes far beyond the Millennium Development Goals. Alongside continuing development priorities such as poverty eradication, health, education and food security and nutrition, it sets out a wide range of economic, social and environmental objectives. It also promises more peaceful and inclusive societies. It also, crucially, defines

means of implementation. Reflecting the integrated approach that we have decided on, there are deep interconnections and many cross-cutting elements across the new Goals and targets.

The new Agenda

18. We are announcing today 17 Sustainable Development Goals with 169 associated targets which are integrated and indivisible. Never before have world leaders pledged common action and endeavour across such a broad and universal policy agenda. We are setting out together on the path towards sustainable development, devoting ourselves collectively to the pursuit of global development and of “win-win” cooperation which can bring huge gains to all countries and all parts of the world. We reaffirm that every State has, and shall freely exercise, full permanent sovereignty over all its wealth, natural resources and economic activity. We will implement the Agenda for the full benefit of all, for today’s generation and for future generations. In doing so, we reaffirm our commitment to international law and emphasize that the Agenda is to be implemented in a manner that is consistent with the rights and obligations of States under international law.

19. We reaffirm the importance of the Universal Declaration of Human Rights, as well as other international instruments relating to human rights and international law. We emphasize the responsibilities of all States, in conformity with the Charter of the United Nations, to respect, protect and promote human rights and fundamental freedoms for all, without distinction of any kind as to race, colour, sex, language, religion, political or other opinion, national or social origin, property, birth, disability or other status.

20. Realizing gender equality and the empowerment of women and girls will make a crucial contribution to progress across all the Goals and targets. The achievement of full human potential and of sustainable development is not possible if one half of humanity continues to be denied its full human rights and opportunities. Women and girls must enjoy equal access to quality education, economic resources and political participation as well as equal opportunities with men and boys for employment, leadership and decision-making at all levels. We will work for a significant increase in investments to close the gender gap and strengthen support for institutions in relation to gender equality and the empowerment of women at the global, regional and national levels. All forms of discrimination and violence against women and girls will be eliminated, including through the engagement of men and boys. The systematic mainstreaming of a gender perspective in the implementation of the Agenda is crucial.

21. The new Goals and targets will come into effect on 1 January 2016 and will guide the decisions we take over the next 15 years. All of us will work to implement the Agenda within our own countries and at the regional and global levels, taking into account different national realities, capacities and levels of development and respecting national policies and priorities. We will respect national policy space for sustained, inclusive and sustainable economic growth, in particular for developing States, while remaining consistent with relevant international rules and commitments. We acknowledge also the importance of the regional and subregional dimensions, regional economic integration and interconnectivity in sustainable development. Regional and subregional frameworks can facilitate the effective

translation of sustainable development policies into concrete action at the national level.

22. Each country faces specific challenges in its pursuit of sustainable development. The most vulnerable countries and, in particular, African countries, least developed countries, landlocked developing countries and small island developing States, deserve special attention, as do countries in situations of conflict and post-conflict countries. There are also serious challenges within many middle-income countries.

23. People who are vulnerable must be empowered. Those whose needs are reflected in the Agenda include all children, youth, persons with disabilities (of whom more than 80 per cent live in poverty), people living with HIV/AIDS, older persons, indigenous peoples, refugees and internally displaced persons and migrants. We resolve to take further effective measures and actions, in conformity with international law, to remove obstacles and constraints, strengthen support and meet the special needs of people living in areas affected by complex humanitarian emergencies and in areas affected by terrorism.

24. We are committed to ending poverty in all its forms and dimensions, including by eradicating extreme poverty by 2030. All people must enjoy a basic standard of living, including through social protection systems. We are also determined to end hunger and to achieve food security as a matter of priority and to end all forms of malnutrition. In this regard, we reaffirm the important role and inclusive nature of the Committee on World Food Security and welcome the Rome Declaration on Nutrition and the Framework for Action. We will devote resources to developing rural areas and sustainable agriculture and fisheries, supporting smallholder farmers, especially women farmers, herders and fishers in developing countries, particularly least developed countries.

25. We commit to providing inclusive and equitable quality education at all levels — early childhood, primary, secondary, tertiary, technical and vocational training. All people, irrespective of sex, age, race or ethnicity, and persons with disabilities, migrants, indigenous peoples, children and youth, especially those in vulnerable situations, should have access to life-long learning opportunities that help them to acquire the knowledge and skills needed to exploit opportunities and to participate fully in society. We will strive to provide children and youth with a nurturing environment for the full realization of their rights and capabilities, helping our countries to reap the demographic dividend, including through safe schools and cohesive communities and families.

26. To promote physical and mental health and well-being, and to extend life expectancy for all, we must achieve universal health coverage and access to quality health care. No one must be left behind. We commit to accelerating the progress made to date in reducing newborn, child and maternal mortality by ending all such preventable deaths before 2030. We are committed to ensuring universal access to sexual and reproductive health-care services, including for family planning, information and education. We will equally accelerate the pace of progress made in fighting malaria, HIV/AIDS, tuberculosis, hepatitis, Ebola and other communicable diseases and epidemics, including by addressing growing anti-microbial resistance and the problem of unattended diseases affecting developing countries. We are committed to the prevention and treatment of non-communicable diseases, including

behavioural, developmental and neurological disorders, which constitute a major challenge for sustainable development.

27. We will seek to build strong economic foundations for all our countries. Sustained, inclusive and sustainable economic growth is essential for prosperity. This will only be possible if wealth is shared and income inequality is addressed. We will work to build dynamic, sustainable, innovative and people-centred economies, promoting youth employment and women's economic empowerment, in particular, and decent work for all. We will eradicate forced labour and human trafficking and end child labour in all its forms. All countries stand to benefit from having a healthy and well-educated workforce with the knowledge and skills needed for productive and fulfilling work and full participation in society. We will strengthen the productive capacities of least developed countries in all sectors, including through structural transformation. We will adopt policies which increase productive capacities, productivity and productive employment; financial inclusion; sustainable agriculture, pastoralist and fisheries development; sustainable industrial development; universal access to affordable, reliable, sustainable and modern energy services; sustainable transport systems; and quality and resilient infrastructure.

28. We commit to making fundamental changes in the way that our societies produce and consume goods and services. Governments, international organizations, the business sector and other non-State actors and individuals must contribute to changing unsustainable consumption and production patterns, including through the mobilization, from all sources, of financial and technical assistance to strengthen developing countries' scientific, technological and innovative capacities to move towards more sustainable patterns of consumption and production. We encourage the implementation of the 10-Year Framework of Programmes on Sustainable Consumption and Production Patterns. All countries take action, with developed countries taking the lead, taking into account the development and capabilities of developing countries.

29. We recognize the positive contribution of migrants for inclusive growth and sustainable development. We also recognize that international migration is a multidimensional reality of major relevance for the development of countries of origin, transit and destination, which requires coherent and comprehensive responses. We will cooperate internationally to ensure safe, orderly and regular migration involving full respect for human rights and the humane treatment of migrants regardless of migration status, of refugees and of displaced persons. Such cooperation should also strengthen the resilience of communities hosting refugees, particularly in developing countries. We underline the right of migrants to return to their country of citizenship, and recall that States must ensure that their returning nationals are duly received.

30. States are strongly urged to refrain from promulgating and applying any unilateral economic, financial or trade measures not in accordance with international law and the Charter of the United Nations that impede the full achievement of economic and social development, particularly in developing countries.

31. We acknowledge that the United Nations Framework Convention on Climate Change is the primary international, intergovernmental forum for negotiating the global response to climate change. We are determined to address decisively the

threat posed by climate change and environmental degradation. The global nature of climate change calls for the widest possible international cooperation aimed at accelerating the reduction of global greenhouse gas emissions and addressing adaptation to the adverse impacts of climate change. We note with grave concern the significant gap between the aggregate effect of parties' mitigation pledges in terms of global annual emissions of greenhouse gases by 2020 and aggregate emission pathways consistent with having a likely chance of holding the increase in global average temperature below 2 degrees Celsius or 1.5 degrees Celsius above pre-industrial levels.

32. Looking ahead to the twenty-first session of the Conference of the Parties in Paris, we underscore the commitment of all States to work for an ambitious and universal climate agreement. We reaffirm that the protocol, another legal instrument or agreed outcome with legal force under the Convention applicable to all parties shall address in a balanced manner, *inter alia*, mitigation, adaptation, finance, technology development and transfer and capacity-building; and transparency of action and support.

33. We recognize that social and economic development depends on the sustainable management of our planet's natural resources. We are therefore determined to conserve and sustainably use oceans and seas, freshwater resources, as well as forests, mountains and drylands and to protect biodiversity, ecosystems and wildlife. We are also determined to promote sustainable tourism, to tackle water scarcity and water pollution, to strengthen cooperation on desertification, dust storms, land degradation and drought and to promote resilience and disaster risk reduction. In this regard, we look forward to the thirteenth meeting of the Conference of the Parties to the Convention on Biological Diversity to be held in Mexico.

34. We recognize that sustainable urban development and management are crucial to the quality of life of our people. We will work with local authorities and communities to renew and plan our cities and human settlements so as to foster community cohesion and personal security and to stimulate innovation and employment. We will reduce the negative impacts of urban activities and of chemicals which are hazardous for human health and the environment, including through the environmentally sound management and safe use of chemicals, the reduction and recycling of waste and the more efficient use of water and energy. And we will work to minimize the impact of cities on the global climate system. We will also take account of population trends and projections in our national rural and urban development strategies and policies. We look forward to the upcoming United Nations Conference on Housing and Sustainable Urban Development to be held in Quito.

35. Sustainable development cannot be realized without peace and security; and peace and security will be at risk without sustainable development. The new Agenda recognizes the need to build peaceful, just and inclusive societies that provide equal access to justice and that are based on respect for human rights (including the right to development), on effective rule of law and good governance at all levels and on transparent, effective and accountable institutions. Factors which give rise to violence, insecurity and injustice, such as inequality, corruption, poor governance and illicit financial and arms flows, are addressed in the Agenda. We must redouble our efforts to resolve or prevent conflict and to support post-conflict countries,

including through ensuring that women have a role in peacebuilding and State-building. We call for further effective measures and actions to be taken, in conformity with international law, to remove the obstacles to the full realization of the right of self-determination of peoples living under colonial and foreign occupation, which continue to adversely affect their economic and social development as well as their environment.

36. We pledge to foster intercultural understanding, tolerance, mutual respect and an ethic of global citizenship and shared responsibility. We acknowledge the natural and cultural diversity of the world and recognize that all cultures and civilizations can contribute to, and are crucial enablers of, sustainable development.

37. Sport is also an important enabler of sustainable development. We recognize the growing contribution of sport to the realization of development and peace in its promotion of tolerance and respect and the contributions it makes to the empowerment of women and of young people, individuals and communities as well as to health, education and social inclusion objectives.

38. We reaffirm, in accordance with the Charter of the United Nations, the need to respect the territorial integrity and political independence of States.

Means of implementation

39. The scale and ambition of the new Agenda requires a revitalized Global Partnership to ensure its implementation. We fully commit to this. This Partnership will work in a spirit of global solidarity, in particular solidarity with the poorest and with people in vulnerable situations. It will facilitate an intensive global engagement in support of implementation of all the Goals and targets, bringing together Governments, the private sector, civil society, the United Nations system and other actors and mobilizing all available resources.

40. The means of implementation targets under Goal 17 and under each Sustainable Development Goal are key to realizing our Agenda and are of equal importance with the other Goals and targets. The Agenda, including the Sustainable Development Goals, can be met within the framework of a revitalized Global Partnership for Sustainable Development, supported by the concrete policies and actions as outlined in the outcome document of the third International Conference on Financing for Development, held in Addis Ababa from 13 to 16 July 2015. We welcome the endorsement by the General Assembly of the Addis Ababa Action Agenda, which is an integral part of the 2030 Agenda for Sustainable Development. We recognize that the full implementation of the Addis Ababa Action Agenda is critical for the realization of the Sustainable Development Goals and targets.

41. We recognize that each country has primary responsibility for its own economic and social development. The new Agenda deals with the means required for implementation of the Goals and targets. We recognize that these will include the mobilization of financial resources as well as capacity-building and the transfer of environmentally sound technologies to developing countries on favourable terms, including on concessional and preferential terms, as mutually agreed. Public finance, both domestic and international, will play a vital role in providing essential services and public goods and in catalysing other sources of finance. We acknowledge the role of the diverse private sector, ranging from micro-enterprises

to cooperatives to multinationals, and that of civil society organizations and philanthropic organizations in the implementation of the new Agenda.

42. We support the implementation of relevant strategies and programmes of action, including the Istanbul Declaration and Programme of Action, the SIDS Accelerated Modalities of Action (SAMOA) Pathway and the Vienna Programme of Action for Landlocked Developing Countries for the Decade 2014-2024, and reaffirm the importance of supporting the African Union's Agenda 2063 and the programme of the New Partnership for Africa's Development, all of which are integral to the new Agenda. We recognize the major challenge to the achievement of durable peace and sustainable development in countries in conflict and post-conflict situations.

43. We emphasize that international public finance plays an important role in complementing the efforts of countries to mobilize public resources domestically, especially in the poorest and most vulnerable countries with limited domestic resources. An important use of international public finance, including official development assistance (ODA), is to catalyse additional resource mobilization from other sources, public and private. ODA providers reaffirm their respective commitments, including the commitment by many developed countries to achieve the target of 0.7 per cent of gross national income for official development assistance (ODA/GNI) to developing countries and 0.15 per cent to 0.2 per cent of ODA/GNI to least developed countries.

44. We acknowledge the importance for international financial institutions to support, in line with their mandates, the policy space of each country, in particular developing countries. We recommit to broadening and strengthening the voice and participation of developing countries — including African countries, least developed countries, landlocked developing countries, small island developing States and middle-income countries — in international economic decision-making, norm-setting and global economic governance.

45. We acknowledge also the essential role of national parliaments through their enactment of legislation and adoption of budgets and their role in ensuring accountability for the effective implementation of our commitments. Governments and public institutions will also work closely on implementation with regional and local authorities, subregional institutions, international institutions, academia, philanthropic organizations, volunteer groups and others.

46. We underline the important role and comparative advantage of an adequately resourced, relevant, coherent, efficient and effective United Nations system in supporting the achievement of the Sustainable Development Goals and sustainable development. While stressing the importance of strengthened national ownership and leadership at the country level, we express our support for the ongoing dialogue in the Economic and Social Council on the longer-term positioning of the United Nations development system in the context of this Agenda.

Follow-up and review

47. Our Governments have the primary responsibility for follow-up and review, at the national, regional and global levels, in relation to the progress made in implementing the Goals and targets over the coming 15 years. To support accountability to our citizens, we will provide for systematic follow-up and review

at the various levels, as set out in this Agenda and the Addis Ababa Action Agenda. The high-level political forum under the auspices of the General Assembly and the Economic and Social Council will have the central role in overseeing follow-up and review at the global level.

48. Indicators are being developed to assist this work. Quality, accessible, timely and reliable disaggregated data will be needed to help with the measurement of progress and to ensure that no one is left behind. Such data is key to decision-making. Data and information from existing reporting mechanisms should be used where possible. We agree to intensify our efforts to strengthen statistical capacities in developing countries, particularly African countries, least developed countries, landlocked developing countries, small island developing States and middle-income countries. We are committed to developing broader measures of progress to complement gross domestic product.

A call for action to change our world

49. Seventy years ago, an earlier generation of world leaders came together to create the United Nations. From the ashes of war and division they fashioned this Organization and the values of peace, dialogue and international cooperation which underpin it. The supreme embodiment of those values is the Charter of the United Nations.

50. Today we are also taking a decision of great historic significance. We resolve to build a better future for all people, including the millions who have been denied the chance to lead decent, dignified and rewarding lives and to achieve their full human potential. We can be the first generation to succeed in ending poverty; just as we may be the last to have a chance of saving the planet. The world will be a better place in 2030 if we succeed in our objectives.

51. What we are announcing today — an Agenda for global action for the next 15 years — is a charter for people and planet in the twenty-first century. Children and young women and men are critical agents of change and will find in the new Goals a platform to channel their infinite capacities for activism into the creation of a better world.

52. “We the peoples” are the celebrated opening words of the Charter of the United Nations. It is “we the peoples” who are embarking today on the road to 2030. Our journey will involve Governments as well as parliaments, the United Nations system and other international institutions, local authorities, indigenous peoples, civil society, business and the private sector, the scientific and academic community — and all people. Millions have already engaged with, and will own, this Agenda. It is an Agenda of the people, by the people and for the people — and this, we believe, will ensure its success.

53. The future of humanity and of our planet lies in our hands. It lies also in the hands of today’s younger generation who will pass the torch to future generations. We have mapped the road to sustainable development; it will be for all of us to ensure that the journey is successful and its gains irreversible.

Sustainable Development Goals and targets

54. Following an inclusive process of intergovernmental negotiations, and based on the proposal of the Open Working Group on Sustainable Development Goals,¹ which includes a chapeau contextualizing the latter, set out below are the Goals and targets which we have agreed.

55. The Sustainable Development Goals and targets are integrated and indivisible, global in nature and universally applicable, taking into account different national realities, capacities and levels of development and respecting national policies and priorities. Targets are defined as aspirational and global, with each Government setting its own national targets guided by the global level of ambition but taking into account national circumstances. Each Government will also decide how these aspirational and global targets should be incorporated into national planning processes, policies and strategies. It is important to recognize the link between sustainable development and other relevant ongoing processes in the economic, social and environmental fields.

56. In deciding upon these Goals and targets, we recognize that each country faces specific challenges to achieve sustainable development, and we underscore the special challenges facing the most vulnerable countries and, in particular, African countries, least developed countries, landlocked developing countries and small island developing States, as well as the specific challenges facing the middle-income countries. Countries in situations of conflict also need special attention.

57. We recognize that baseline data for several of the targets remains unavailable, and we call for increased support for strengthening data collection and capacity-building in Member States, to develop national and global baselines where they do not yet exist. We commit to addressing this gap in data collection so as to better inform the measurement of progress, in particular for those targets below which do not have clear numerical targets.

58. We encourage ongoing efforts by States in other forums to address key issues which pose potential challenges to the implementation of our Agenda, and we respect the independent mandates of those processes. We intend that the Agenda and its implementation would support, and be without prejudice to, those other processes and the decisions taken therein.

59. We recognize that there are different approaches, visions, models and tools available to each country, in accordance with its national circumstances and priorities, to achieve sustainable development; and we reaffirm that planet Earth and its ecosystems are our common home and that “Mother Earth” is a common expression in a number of countries and regions.

¹ Contained in the report of the Open Working Group of the General Assembly on Sustainable Development Goals (A/68/970 and Corr.1; see also A/68/970/Add.1 and 2).

Sustainable Development Goals

- Goal 1. End poverty in all its forms everywhere
- Goal 2. End hunger, achieve food security and improved nutrition and promote sustainable agriculture
- Goal 3. Ensure healthy lives and promote well-being for all at all ages
- Goal 4. Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all
- Goal 5. Achieve gender equality and empower all women and girls
- Goal 6. Ensure availability and sustainable management of water and sanitation for all
- Goal 7. Ensure access to affordable, reliable, sustainable and modern energy for all
- Goal 8. Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all
- Goal 9. Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation
- Goal 10. Reduce inequality within and among countries
- Goal 11. Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable
- Goal 12. Ensure sustainable consumption and production patterns
- Goal 13. Take urgent action to combat climate change and its impacts*
- Goal 14. Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources for sustainable development
- Goal 15. Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss
- Goal 16. Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels
- Goal 17. Strengthen the means of implementation and revitalize the Global Partnership for Sustainable Development

* Acknowledging that the United Nations Framework Convention on Climate Change is the primary international, intergovernmental forum for negotiating the global response to climate change.

Goal 1. End poverty in all its forms everywhere

1.1 By 2030, eradicate extreme poverty for all people everywhere, currently measured as people living on less than \$1.25 a day

1.2 By 2030, reduce at least by half the proportion of men, women and children of all ages living in poverty in all its dimensions according to national definitions

1.3 Implement nationally appropriate social protection systems and measures for all, including floors, and by 2030 achieve substantial coverage of the poor and the vulnerable

1.4 By 2030, ensure that all men and women, in particular the poor and the vulnerable, have equal rights to economic resources, as well as access to basic services, ownership and control over land and other forms of property, inheritance, natural resources, appropriate new technology and financial services, including microfinance

1.5 By 2030, build the resilience of the poor and those in vulnerable situations and reduce their exposure and vulnerability to climate-related extreme events and other economic, social and environmental shocks and disasters

1.a Ensure significant mobilization of resources from a variety of sources, including through enhanced development cooperation, in order to provide adequate and predictable means for developing countries, in particular least developed countries, to implement programmes and policies to end poverty in all its dimensions

1.b Create sound policy frameworks at the national, regional and international levels, based on pro-poor and gender-sensitive development strategies, to support accelerated investment in poverty eradication actions

Goal 2. End hunger, achieve food security and improved nutrition and promote sustainable agriculture

2.1 By 2030, end hunger and ensure access by all people, in particular the poor and people in vulnerable situations, including infants, to safe, nutritious and sufficient food all year round

2.2 By 2030, end all forms of malnutrition, including achieving, by 2025, the internationally agreed targets on stunting and wasting in children under 5 years of age, and address the nutritional needs of adolescent girls, pregnant and lactating women and older persons

2.3 By 2030, double the agricultural productivity and incomes of small-scale food producers, in particular women, indigenous peoples, family farmers, pastoralists and fishers, including through secure and equal access to land, other productive resources and inputs, knowledge, financial services, markets and opportunities for value addition and non-farm employment

2.4 By 2030, ensure sustainable food production systems and implement resilient agricultural practices that increase productivity and production, that help maintain ecosystems, that strengthen capacity for adaptation to climate change, extreme weather, drought, flooding and other disasters and that progressively improve land and soil quality

2.5 By 2020, maintain the genetic diversity of seeds, cultivated plants and farmed and domesticated animals and their related wild species, including through soundly managed and diversified seed and plant banks at the national, regional and international levels, and promote access to and fair and equitable sharing of benefits arising from the utilization of genetic resources and associated traditional knowledge, as internationally agreed

2.a Increase investment, including through enhanced international cooperation, in rural infrastructure, agricultural research and extension services, technology development and plant and livestock gene banks in order to enhance agricultural productive capacity in developing countries, in particular least developed countries

2.b Correct and prevent trade restrictions and distortions in world agricultural markets, including through the parallel elimination of all forms of agricultural export subsidies and all export measures with equivalent effect, in accordance with the mandate of the Doha Development Round

2.c Adopt measures to ensure the proper functioning of food commodity markets and their derivatives and facilitate timely access to market information, including on food reserves, in order to help limit extreme food price volatility

Goal 3. Ensure healthy lives and promote well-being for all at all ages

3.1 By 2030, reduce the global maternal mortality ratio to less than 70 per 100,000 live births

3.2 By 2030, end preventable deaths of newborns and children under 5 years of age, with all countries aiming to reduce neonatal mortality to at least as low as 12 per 1,000 live births and under-5 mortality to at least as low as 25 per 1,000 live births

3.3 By 2030, end the epidemics of AIDS, tuberculosis, malaria and neglected tropical diseases and combat hepatitis, water-borne diseases and other communicable diseases

3.4 By 2030, reduce by one third premature mortality from non-communicable diseases through prevention and treatment and promote mental health and well-being

3.5 Strengthen the prevention and treatment of substance abuse, including narcotic drug abuse and harmful use of alcohol

3.6 By 2020, halve the number of global deaths and injuries from road traffic accidents

3.7 By 2030, ensure universal access to sexual and reproductive health-care services, including for family planning, information and education, and the integration of reproductive health into national strategies and programmes

3.8 Achieve universal health coverage, including financial risk protection, access to quality essential health-care services and access to safe, effective, quality and affordable essential medicines and vaccines for all

3.9 By 2030, substantially reduce the number of deaths and illnesses from hazardous chemicals and air, water and soil pollution and contamination

3.a Strengthen the implementation of the World Health Organization Framework Convention on Tobacco Control in all countries, as appropriate

3.b Support the research and development of vaccines and medicines for the communicable and non-communicable diseases that primarily affect developing countries, provide access to affordable essential medicines and vaccines, in accordance with the Doha Declaration on the TRIPS Agreement and Public Health, which affirms the right of developing countries to use to the full the provisions in the Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights regarding flexibilities to protect public health, and, in particular, provide access to medicines for all

3.c Substantially increase health financing and the recruitment, development, training and retention of the health workforce in developing countries, especially in least developed countries and small island developing States

3.d Strengthen the capacity of all countries, in particular developing countries, for early warning, risk reduction and management of national and global health risks

Goal 4. Ensure inclusive and equitable quality education and promote lifelong learning opportunities for all

4.1 By 2030, ensure that all girls and boys complete free, equitable and quality primary and secondary education leading to relevant and effective learning outcomes

4.2 By 2030, ensure that all girls and boys have access to quality early childhood development, care and pre-primary education so that they are ready for primary education

4.3 By 2030, ensure equal access for all women and men to affordable and quality technical, vocational and tertiary education, including university

4.4 By 2030, substantially increase the number of youth and adults who have relevant skills, including technical and vocational skills, for employment, decent jobs and entrepreneurship

4.5 By 2030, eliminate gender disparities in education and ensure equal access to all levels of education and vocational training for the vulnerable, including persons with disabilities, indigenous peoples and children in vulnerable situations

4.6 By 2030, ensure that all youth and a substantial proportion of adults, both men and women, achieve literacy and numeracy

4.7 By 2030, ensure that all learners acquire the knowledge and skills needed to promote sustainable development, including, among others, through education for sustainable development and sustainable lifestyles, human rights, gender equality, promotion of a culture of peace and non-violence, global citizenship and appreciation of cultural diversity and of culture's contribution to sustainable development

4.a Build and upgrade education facilities that are child, disability and gender sensitive and provide safe, non-violent, inclusive and effective learning environments for all

4.b By 2020, substantially expand globally the number of scholarships available to developing countries, in particular least developed countries, small island developing States and African countries, for enrolment in higher education, including vocational training and information and communications technology, technical, engineering and scientific programmes, in developed countries and other developing countries

4.c By 2030, substantially increase the supply of qualified teachers, including through international cooperation for teacher training in developing countries, especially least developed countries and small island developing States

Goal 5. Achieve gender equality and empower all women and girls

5.1 End all forms of discrimination against all women and girls everywhere

5.2 Eliminate all forms of violence against all women and girls in the public and private spheres, including trafficking and sexual and other types of exploitation

5.3 Eliminate all harmful practices, such as child, early and forced marriage and female genital mutilation

5.4 Recognize and value unpaid care and domestic work through the provision of public services, infrastructure and social protection policies and the promotion of shared responsibility within the household and the family as nationally appropriate

5.5 Ensure women's full and effective participation and equal opportunities for leadership at all levels of decision-making in political, economic and public life

5.6 Ensure universal access to sexual and reproductive health and reproductive rights as agreed in accordance with the Programme of Action of the International Conference on Population and Development and the Beijing Platform for Action and the outcome documents of their review conferences

5.a Undertake reforms to give women equal rights to economic resources, as well as access to ownership and control over land and other forms of property, financial services, inheritance and natural resources, in accordance with national laws

5.b Enhance the use of enabling technology, in particular information and communications technology, to promote the empowerment of women

5.c Adopt and strengthen sound policies and enforceable legislation for the promotion of gender equality and the empowerment of all women and girls at all levels

Goal 6. Ensure availability and sustainable management of water and sanitation for all

6.1 By 2030, achieve universal and equitable access to safe and affordable drinking water for all

6.2 By 2030, achieve access to adequate and equitable sanitation and hygiene for all and end open defecation, paying special attention to the needs of women and girls and those in vulnerable situations

6.3 By 2030, improve water quality by reducing pollution, eliminating dumping and minimizing release of hazardous chemicals and materials, halving the

proportion of untreated wastewater and substantially increasing recycling and safe reuse globally

6.4 By 2030, substantially increase water-use efficiency across all sectors and ensure sustainable withdrawals and supply of freshwater to address water scarcity and substantially reduce the number of people suffering from water scarcity

6.5 By 2030, implement integrated water resources management at all levels, including through transboundary cooperation as appropriate

6.6 By 2020, protect and restore water-related ecosystems, including mountains, forests, wetlands, rivers, aquifers and lakes

6.a By 2030, expand international cooperation and capacity-building support to developing countries in water- and sanitation-related activities and programmes, including water harvesting, desalination, water efficiency, wastewater treatment, recycling and reuse technologies

6.b Support and strengthen the participation of local communities in improving water and sanitation management

Goal 7. Ensure access to affordable, reliable, sustainable and modern energy for all

7.1 By 2030, ensure universal access to affordable, reliable and modern energy services

7.2 By 2030, increase substantially the share of renewable energy in the global energy mix

7.3 By 2030, double the global rate of improvement in energy efficiency

7.a By 2030, enhance international cooperation to facilitate access to clean energy research and technology, including renewable energy, energy efficiency and advanced and cleaner fossil-fuel technology, and promote investment in energy infrastructure and clean energy technology

7.b By 2030, expand infrastructure and upgrade technology for supplying modern and sustainable energy services for all in developing countries, in particular least developed countries, small island developing States and landlocked developing countries, in accordance with their respective programmes of support

Goal 8. Promote sustained, inclusive and sustainable economic growth, full and productive employment and decent work for all

8.1 Sustain per capita economic growth in accordance with national circumstances and, in particular, at least 7 per cent gross domestic product growth per annum in the least developed countries

8.2 Achieve higher levels of economic productivity through diversification, technological upgrading and innovation, including through a focus on high-value added and labour-intensive sectors

8.3 Promote development-oriented policies that support productive activities, decent job creation, entrepreneurship, creativity and innovation, and encourage the formalization and growth of micro-, small- and medium-sized enterprises, including through access to financial services

8.4 Improve progressively, through 2030, global resource efficiency in consumption and production and endeavour to decouple economic growth from environmental degradation, in accordance with the 10-Year Framework of Programmes on Sustainable Consumption and Production, with developed countries taking the lead

8.5 By 2030, achieve full and productive employment and decent work for all women and men, including for young people and persons with disabilities, and equal pay for work of equal value

8.6 By 2020, substantially reduce the proportion of youth not in employment, education or training

8.7 Take immediate and effective measures to eradicate forced labour, end modern slavery and human trafficking and secure the prohibition and elimination of the worst forms of child labour, including recruitment and use of child soldiers, and by 2025 end child labour in all its forms

8.8 Protect labour rights and promote safe and secure working environments for all workers, including migrant workers, in particular women migrants, and those in precarious employment

8.9 By 2030, devise and implement policies to promote sustainable tourism that creates jobs and promotes local culture and products

8.10 Strengthen the capacity of domestic financial institutions to encourage and expand access to banking, insurance and financial services for all

8.a Increase Aid for Trade support for developing countries, in particular least developed countries, including through the Enhanced Integrated Framework for Trade-related Technical Assistance to Least Developed Countries

8.b By 2020, develop and operationalize a global strategy for youth employment and implement the Global Jobs Pact of the International Labour Organization

Goal 9. Build resilient infrastructure, promote inclusive and sustainable industrialization and foster innovation

9.1 Develop quality, reliable, sustainable and resilient infrastructure, including regional and transborder infrastructure, to support economic development and human well-being, with a focus on affordable and equitable access for all

9.2 Promote inclusive and sustainable industrialization and, by 2030, significantly raise industry's share of employment and gross domestic product, in line with national circumstances, and double its share in least developed countries

9.3 Increase the access of small-scale industrial and other enterprises, in particular in developing countries, to financial services, including affordable credit, and their integration into value chains and markets

9.4 By 2030, upgrade infrastructure and retrofit industries to make them sustainable, with increased resource-use efficiency and greater adoption of clean and environmentally sound technologies and industrial processes, with all countries taking action in accordance with their respective capabilities

9.5 Enhance scientific research, upgrade the technological capabilities of industrial sectors in all countries, in particular developing countries, including, by

2030, encouraging innovation and substantially increasing the number of research and development workers per 1 million people and public and private research and development spending

9.a Facilitate sustainable and resilient infrastructure development in developing countries through enhanced financial, technological and technical support to African countries, least developed countries, landlocked developing countries and small island developing States

9.b Support domestic technology development, research and innovation in developing countries, including by ensuring a conducive policy environment for, inter alia, industrial diversification and value addition to commodities

9.c Significantly increase access to information and communications technology and strive to provide universal and affordable access to the Internet in least developed countries by 2020

Goal 10. Reduce inequality within and among countries

10.1 By 2030, progressively achieve and sustain income growth of the bottom 40 per cent of the population at a rate higher than the national average

10.2 By 2030, empower and promote the social, economic and political inclusion of all, irrespective of age, sex, disability, race, ethnicity, origin, religion or economic or other status

10.3 Ensure equal opportunity and reduce inequalities of outcome, including by eliminating discriminatory laws, policies and practices and promoting appropriate legislation, policies and action in this regard

10.4 Adopt policies, especially fiscal, wage and social protection policies, and progressively achieve greater equality

10.5 Improve the regulation and monitoring of global financial markets and institutions and strengthen the implementation of such regulations

10.6 Ensure enhanced representation and voice for developing countries in decision-making in global international economic and financial institutions in order to deliver more effective, credible, accountable and legitimate institutions

10.7 Facilitate orderly, safe, regular and responsible migration and mobility of people, including through the implementation of planned and well-managed migration policies

10.a Implement the principle of special and differential treatment for developing countries, in particular least developed countries, in accordance with World Trade Organization agreements

10.b Encourage official development assistance and financial flows, including foreign direct investment, to States where the need is greatest, in particular least developed countries, African countries, small island developing States and landlocked developing countries, in accordance with their national plans and programmes

10.c By 2030, reduce to less than 3 per cent the transaction costs of migrant remittances and eliminate remittance corridors with costs higher than 5 per cent

Goal 11. Make cities and human settlements inclusive, safe, resilient and sustainable

11.1 By 2030, ensure access for all to adequate, safe and affordable housing and basic services and upgrade slums

11.2 By 2030, provide access to safe, affordable, accessible and sustainable transport systems for all, improving road safety, notably by expanding public transport, with special attention to the needs of those in vulnerable situations, women, children, persons with disabilities and older persons

11.3 By 2030, enhance inclusive and sustainable urbanization and capacity for participatory, integrated and sustainable human settlement planning and management in all countries

11.4 Strengthen efforts to protect and safeguard the world's cultural and natural heritage

11.5 By 2030, significantly reduce the number of deaths and the number of people affected and substantially decrease the direct economic losses relative to global gross domestic product caused by disasters, including water-related disasters, with a focus on protecting the poor and people in vulnerable situations

11.6 By 2030, reduce the adverse per capita environmental impact of cities, including by paying special attention to air quality and municipal and other waste management

11.7 By 2030, provide universal access to safe, inclusive and accessible, green and public spaces, in particular for women and children, older persons and persons with disabilities

11.a Support positive economic, social and environmental links between urban, peri-urban and rural areas by strengthening national and regional development planning

11.b By 2020, substantially increase the number of cities and human settlements adopting and implementing integrated policies and plans towards inclusion, resource efficiency, mitigation and adaptation to climate change, resilience to disasters, and develop and implement, in line with the Sendai Framework for Disaster Risk Reduction 2015-2030, holistic disaster risk management at all levels

11.c Support least developed countries, including through financial and technical assistance, in building sustainable and resilient buildings utilizing local materials

Goal 12. Ensure sustainable consumption and production patterns

12.1 Implement the 10-Year Framework of Programmes on Sustainable Consumption and Production Patterns, all countries taking action, with developed countries taking the lead, taking into account the development and capabilities of developing countries

12.2 By 2030, achieve the sustainable management and efficient use of natural resources

12.3 By 2030, halve per capita global food waste at the retail and consumer levels and reduce food losses along production and supply chains, including post-harvest losses

12.4 By 2020, achieve the environmentally sound management of chemicals and all wastes throughout their life cycle, in accordance with agreed international frameworks, and significantly reduce their release to air, water and soil in order to minimize their adverse impacts on human health and the environment

12.5 By 2030, substantially reduce waste generation through prevention, reduction, recycling and reuse

12.6 Encourage companies, especially large and transnational companies, to adopt sustainable practices and to integrate sustainability information into their reporting cycle

12.7 Promote public procurement practices that are sustainable, in accordance with national policies and priorities

12.8 By 2030, ensure that people everywhere have the relevant information and awareness for sustainable development and lifestyles in harmony with nature

12.a Support developing countries to strengthen their scientific and technological capacity to move towards more sustainable patterns of consumption and production

12.b Develop and implement tools to monitor sustainable development impacts for sustainable tourism that creates jobs and promotes local culture and products

12.c Rationalize inefficient fossil-fuel subsidies that encourage wasteful consumption by removing market distortions, in accordance with national circumstances, including by restructuring taxation and phasing out those harmful subsidies, where they exist, to reflect their environmental impacts, taking fully into account the specific needs and conditions of developing countries and minimizing the possible adverse impacts on their development in a manner that protects the poor and the affected communities

Goal 13. Take urgent action to combat climate change and its impacts*

13.1 Strengthen resilience and adaptive capacity to climate-related hazards and natural disasters in all countries

13.2 Integrate climate change measures into national policies, strategies and planning

13.3 Improve education, awareness-raising and human and institutional capacity on climate change mitigation, adaptation, impact reduction and early warning

13.a Implement the commitment undertaken by developed-country parties to the United Nations Framework Convention on Climate Change to a goal of mobilizing jointly \$100 billion annually by 2020 from all sources to address the needs of developing countries in the context of meaningful mitigation actions and transparency on implementation and fully operationalize the Green Climate Fund through its capitalization as soon as possible

13.b Promote mechanisms for raising capacity for effective climate change-related planning and management in least developed countries and small island developing States, including focusing on women, youth and local and marginalized communities

* Acknowledging that the United Nations Framework Convention on Climate Change is the primary international, intergovernmental forum for negotiating the global response to climate change.

Goal 14. Conserve and sustainably use the oceans, seas and marine resources for sustainable development

14.1 By 2025, prevent and significantly reduce marine pollution of all kinds, in particular from land-based activities, including marine debris and nutrient pollution

14.2 By 2020, sustainably manage and protect marine and coastal ecosystems to avoid significant adverse impacts, including by strengthening their resilience, and take action for their restoration in order to achieve healthy and productive oceans

14.3 Minimize and address the impacts of ocean acidification, including through enhanced scientific cooperation at all levels

14.4 By 2020, effectively regulate harvesting and end overfishing, illegal, unreported and unregulated fishing and destructive fishing practices and implement science-based management plans, in order to restore fish stocks in the shortest time feasible, at least to levels that can produce maximum sustainable yield as determined by their biological characteristics

14.5 By 2020, conserve at least 10 per cent of coastal and marine areas, consistent with national and international law and based on the best available scientific information

14.6 By 2020, prohibit certain forms of fisheries subsidies which contribute to overcapacity and overfishing, eliminate subsidies that contribute to illegal, unreported and unregulated fishing and refrain from introducing new such subsidies, recognizing that appropriate and effective special and differential treatment for developing and least developed countries should be an integral part of the World Trade Organization fisheries subsidies negotiation²

14.7 By 2030, increase the economic benefits to small island developing States and least developed countries from the sustainable use of marine resources, including through sustainable management of fisheries, aquaculture and tourism

14.a Increase scientific knowledge, develop research capacity and transfer marine technology, taking into account the Intergovernmental Oceanographic Commission Criteria and Guidelines on the Transfer of Marine Technology, in order to improve ocean health and to enhance the contribution of marine biodiversity to the development of developing countries, in particular small island developing States and least developed countries

14.b Provide access for small-scale artisanal fishers to marine resources and markets

14.c Enhance the conservation and sustainable use of oceans and their resources by implementing international law as reflected in the United Nations Convention on the Law of the Sea, which provides the legal framework for the conservation and sustainable use of oceans and their resources, as recalled in paragraph 158 of “The future we want”

² Taking into account ongoing World Trade Organization negotiations, the Doha Development Agenda and the Hong Kong ministerial mandate.

Goal 15. Protect, restore and promote sustainable use of terrestrial ecosystems, sustainably manage forests, combat desertification, and halt and reverse land degradation and halt biodiversity loss

15.1 By 2020, ensure the conservation, restoration and sustainable use of terrestrial and inland freshwater ecosystems and their services, in particular forests, wetlands, mountains and drylands, in line with obligations under international agreements

15.2 By 2020, promote the implementation of sustainable management of all types of forests, halt deforestation, restore degraded forests and substantially increase afforestation and reforestation globally

15.3 By 2030, combat desertification, restore degraded land and soil, including land affected by desertification, drought and floods, and strive to achieve a land degradation-neutral world

15.4 By 2030, ensure the conservation of mountain ecosystems, including their biodiversity, in order to enhance their capacity to provide benefits that are essential for sustainable development

15.5 Take urgent and significant action to reduce the degradation of natural habitats, halt the loss of biodiversity and, by 2020, protect and prevent the extinction of threatened species

15.6 Promote fair and equitable sharing of the benefits arising from the utilization of genetic resources and promote appropriate access to such resources, as internationally agreed

15.7 Take urgent action to end poaching and trafficking of protected species of flora and fauna and address both demand and supply of illegal wildlife products

15.8 By 2020, introduce measures to prevent the introduction and significantly reduce the impact of invasive alien species on land and water ecosystems and control or eradicate the priority species

15.9 By 2020, integrate ecosystem and biodiversity values into national and local planning, development processes, poverty reduction strategies and accounts

15.a Mobilize and significantly increase financial resources from all sources to conserve and sustainably use biodiversity and ecosystems

15.b Mobilize significant resources from all sources and at all levels to finance sustainable forest management and provide adequate incentives to developing countries to advance such management, including for conservation and reforestation

15.c Enhance global support for efforts to combat poaching and trafficking of protected species, including by increasing the capacity of local communities to pursue sustainable livelihood opportunities

Goal 16. Promote peaceful and inclusive societies for sustainable development, provide access to justice for all and build effective, accountable and inclusive institutions at all levels

16.1 Significantly reduce all forms of violence and related death rates everywhere

16.2 End abuse, exploitation, trafficking and all forms of violence against and torture of children

16.3 Promote the rule of law at the national and international levels and ensure equal access to justice for all

16.4 By 2030, significantly reduce illicit financial and arms flows, strengthen the recovery and return of stolen assets and combat all forms of organized crime

16.5 Substantially reduce corruption and bribery in all their forms

16.6 Develop effective, accountable and transparent institutions at all levels

16.7 Ensure responsive, inclusive, participatory and representative decision-making at all levels

16.8 Broaden and strengthen the participation of developing countries in the institutions of global governance

16.9 By 2030, provide legal identity for all, including birth registration

16.10 Ensure public access to information and protect fundamental freedoms, in accordance with national legislation and international agreements

16.a Strengthen relevant national institutions, including through international cooperation, for building capacity at all levels, in particular in developing countries, to prevent violence and combat terrorism and crime

16.b Promote and enforce non-discriminatory laws and policies for sustainable development

Goal 17. Strengthen the means of implementation and revitalize the Global Partnership for Sustainable Development

Finance

17.1 Strengthen domestic resource mobilization, including through international support to developing countries, to improve domestic capacity for tax and other revenue collection

17.2 Developed countries to implement fully their official development assistance commitments, including the commitment by many developed countries to achieve the target of 0.7 per cent of gross national income for official development assistance (ODA/GNI) to developing countries and 0.15 to 0.20 per cent of ODA/GNI to least developed countries; ODA providers are encouraged to consider setting a target to provide at least 0.20 per cent of ODA/GNI to least developed countries

17.3 Mobilize additional financial resources for developing countries from multiple sources

17.4 Assist developing countries in attaining long-term debt sustainability through coordinated policies aimed at fostering debt financing, debt relief and debt restructuring, as appropriate, and address the external debt of highly indebted poor countries to reduce debt distress

17.5 Adopt and implement investment promotion regimes for least developed countries

Technology

17.6 Enhance North-South, South-South and triangular regional and international cooperation on and access to science, technology and innovation and enhance knowledge sharing on mutually agreed terms, including through improved coordination among existing mechanisms, in particular at the United Nations level, and through a global technology facilitation mechanism

17.7 Promote the development, transfer, dissemination and diffusion of environmentally sound technologies to developing countries on favourable terms, including on concessional and preferential terms, as mutually agreed

17.8 Fully operationalize the technology bank and science, technology and innovation capacity-building mechanism for least developed countries by 2017 and enhance the use of enabling technology, in particular information and communications technology

Capacity-building

17.9 Enhance international support for implementing effective and targeted capacity-building in developing countries to support national plans to implement all the Sustainable Development Goals, including through North-South, South-South and triangular cooperation

Trade

17.10 Promote a universal, rules-based, open, non-discriminatory and equitable multilateral trading system under the World Trade Organization, including through the conclusion of negotiations under its Doha Development Agenda

17.11 Significantly increase the exports of developing countries, in particular with a view to doubling the least developed countries' share of global exports by 2020

17.12 Realize timely implementation of duty-free and quota-free market access on a lasting basis for all least developed countries, consistent with World Trade Organization decisions, including by ensuring that preferential rules of origin applicable to imports from least developed countries are transparent and simple, and contribute to facilitating market access

Systemic issues

Policy and institutional coherence

17.13 Enhance global macroeconomic stability, including through policy coordination and policy coherence

17.14 Enhance policy coherence for sustainable development

17.15 Respect each country's policy space and leadership to establish and implement policies for poverty eradication and sustainable development

Multi-stakeholder partnerships

17.16 Enhance the Global Partnership for Sustainable Development, complemented by multi-stakeholder partnerships that mobilize and share knowledge, expertise, technology and financial resources, to support the achievement of the Sustainable Development Goals in all countries, in particular developing countries

17.17 Encourage and promote effective public, public-private and civil society partnerships, building on the experience and resourcing strategies of partnerships

Data, monitoring and accountability

17.18 By 2020, enhance capacity-building support to developing countries, including for least developed countries and small island developing States, to increase significantly the availability of high-quality, timely and reliable data disaggregated by income, gender, age, race, ethnicity, migratory status, disability, geographic location and other characteristics relevant in national contexts

17.19 By 2030, build on existing initiatives to develop measurements of progress on sustainable development that complement gross domestic product, and support statistical capacity-building in developing countries

Means of implementation and the Global Partnership

60. We reaffirm our strong commitment to the full implementation of this new Agenda. We recognize that we will not be able to achieve our ambitious Goals and targets without a revitalized and enhanced Global Partnership and comparably ambitious means of implementation. The revitalized Global Partnership will facilitate an intensive global engagement in support of implementation of all the Goals and targets, bringing together Governments, civil society, the private sector, the United Nations system and other actors and mobilizing all available resources.

61. The Agenda's Goals and targets deal with the means required to realize our collective ambitions. The means of implementation targets under each Sustainable Development Goal and Goal 17, which are referred to above, are key to realizing our Agenda and are of equal importance with the other Goals and targets. We shall accord them equal priority in our implementation efforts and in the global indicator framework for monitoring our progress.

62. This Agenda, including the Sustainable Development Goals, can be met within the framework of a revitalized Global Partnership for Sustainable Development, supported by the concrete policies and actions outlined in the Addis Ababa Action Agenda,³ which is an integral part of the 2030 Agenda for Sustainable Development. The Addis Ababa Action Agenda supports, complements and helps to contextualize the 2030 Agenda's means of implementation targets. It relates to domestic public resources, domestic and international private business and finance, international development cooperation, international trade as an engine for development, debt and debt sustainability, addressing systemic issues and science, technology, innovation and capacity-building, and data, monitoring and follow-up.

63. Cohesive nationally owned sustainable development strategies, supported by integrated national financing frameworks, will be at the heart of our efforts. We reiterate that each country has primary responsibility for its own economic and social development and that the role of national policies and development strategies cannot be overemphasized. We will respect each country's policy space and leadership to implement policies for poverty eradication and sustainable

³ The Addis Ababa Action Agenda of the Third International Conference on Financing for Development (Addis Ababa Action Agenda), adopted by the General Assembly on 27 July 2015 (resolution 69/313).

development, while remaining consistent with relevant international rules and commitments. At the same time, national development efforts need to be supported by an enabling international economic environment, including coherent and mutually supporting world trade, monetary and financial systems, and strengthened and enhanced global economic governance. Processes to develop and facilitate the availability of appropriate knowledge and technologies globally, as well as capacity-building, are also critical. We commit to pursuing policy coherence and an enabling environment for sustainable development at all levels and by all actors, and to reinvigorating the Global Partnership for Sustainable Development.

64. We support the implementation of relevant strategies and programmes of action, including the Istanbul Declaration and Programme of Action, the SIDS Accelerated Modalities of Action (SAMOA) Pathway and the Vienna Programme of Action for Landlocked Developing Countries for the Decade 2014-2024, and reaffirm the importance of supporting the African Union's Agenda 2063 and the programme of the New Partnership for Africa's Development, all of which are integral to the new Agenda. We recognize the major challenge to the achievement of durable peace and sustainable development in countries in conflict and post-conflict situations.

65. We recognize that middle-income countries still face significant challenges to achieve sustainable development. In order to ensure that achievements made to date are sustained, efforts to address ongoing challenges should be strengthened through the exchange of experiences, improved coordination, and better and focused support of the United Nations development system, the international financial institutions, regional organizations and other stakeholders.

66. We underscore that, for all countries, public policies and the mobilization and effective use of domestic resources, underscored by the principle of national ownership, are central to our common pursuit of sustainable development, including achieving the Sustainable Development Goals. We recognize that domestic resources are first and foremost generated by economic growth, supported by an enabling environment at all levels.

67. Private business activity, investment and innovation are major drivers of productivity, inclusive economic growth and job creation. We acknowledge the diversity of the private sector, ranging from micro-enterprises to cooperatives to multinationals. We call upon all businesses to apply their creativity and innovation to solving sustainable development challenges. We will foster a dynamic and well-functioning business sector, while protecting labour rights and environmental and health standards in accordance with relevant international standards and agreements and other ongoing initiatives in this regard, such as the Guiding Principles on Business and Human Rights and the labour standards of the International Labour Organization, the Convention on the Rights of the Child and key multilateral environmental agreements, for parties to those agreements.

68. International trade is an engine for inclusive economic growth and poverty reduction, and contributes to the promotion of sustainable development. We will continue to promote a universal, rules-based, open, transparent, predictable, inclusive, non-discriminatory and equitable multilateral trading system under the World Trade Organization, as well as meaningful trade liberalization. We call upon all members of the World Trade Organization to redouble their efforts to promptly conclude the negotiations on the Doha Development Agenda. We attach great

importance to providing trade-related capacity-building for developing countries, including African countries, least developed countries, landlocked developing countries, small island developing States and middle-income countries, including for the promotion of regional economic integration and interconnectivity.

69. We recognize the need to assist developing countries in attaining long-term debt sustainability through coordinated policies aimed at fostering debt financing, debt relief, debt restructuring and sound debt management, as appropriate. Many countries remain vulnerable to debt crises and some are in the midst of crises, including a number of least developed countries, small island developing States and some developed countries. We reiterate that debtors and creditors must work together to prevent and resolve unsustainable debt situations. Maintaining sustainable debt levels is the responsibility of the borrowing countries; however we acknowledge that lenders also have a responsibility to lend in a way that does not undermine a country's debt sustainability. We will support the maintenance of debt sustainability of those countries that have received debt relief and achieved sustainable debt levels.

70. We hereby launch a Technology Facilitation Mechanism which was established by the Addis Ababa Action Agenda in order to support the Sustainable Development Goals. The Technology Facilitation Mechanism will be based on a multi-stakeholder collaboration between Member States, civil society, the private sector, the scientific community, United Nations entities and other stakeholders and will be composed of a United Nations inter-agency task team on science, technology and innovation for the Sustainable Development Goals, a collaborative multi-stakeholder forum on science, technology and innovation for the Sustainable Development Goals and an online platform.

- The United Nations inter-agency task team on science, technology and innovation for the Sustainable Development Goals will promote coordination, coherence and cooperation within the United Nations system on science, technology and innovation-related matters, enhancing synergy and efficiency, in particular to enhance capacity-building initiatives. The task team will draw on existing resources and will work with 10 representatives from civil society, the private sector and the scientific community to prepare the meetings of the multi-stakeholder forum on science, technology and innovation for the Sustainable Development Goals, as well as in the development and operationalization of the online platform, including preparing proposals for the modalities for the forum and the online platform. The 10 representatives will be appointed by the Secretary-General, for periods of two years. The task team will be open to the participation of all United Nations agencies, funds and programmes and the functional commissions of the Economic and Social Council and it will initially be composed of the entities that currently integrate the informal working group on technology facilitation, namely, the Department of Economic and Social Affairs of the Secretariat, the United Nations Environment Programme, the United Nations Industrial Development Organization, the United Nations Educational, Scientific and Cultural Organization, the United Nations Conference on Trade and Development, the International Telecommunication Union, the World Intellectual Property Organization and the World Bank.

- The online platform will be used to establish a comprehensive mapping of, and serve as a gateway for, information on existing science, technology and innovation initiatives, mechanisms and programmes, within and beyond the United Nations. The online platform will facilitate access to information, knowledge and experience, as well as best practices and lessons learned, on science, technology and innovation facilitation initiatives and policies. The online platform will also facilitate the dissemination of relevant open access scientific publications generated worldwide. The online platform will be developed on the basis of an independent technical assessment which will take into account best practices and lessons learned from other initiatives, within and beyond the United Nations, in order to ensure that it will complement, facilitate access to and provide adequate information on existing science, technology and innovation platforms, avoiding duplications and enhancing synergies.
- The multi-stakeholder forum on science, technology and innovation for the Sustainable Development Goals will be convened once a year, for a period of two days, to discuss science, technology and innovation cooperation around thematic areas for the implementation of the Sustainable Development Goals, congregating all relevant stakeholders to actively contribute in their area of expertise. The forum will provide a venue for facilitating interaction, matchmaking and the establishment of networks between relevant stakeholders and multi-stakeholder partnerships in order to identify and examine technology needs and gaps, including on scientific cooperation, innovation and capacity-building, and also in order to help to facilitate development, transfer and dissemination of relevant technologies for the Sustainable Development Goals. The meetings of the forum will be convened by the President of the Economic and Social Council before the meeting of the high-level political forum under the auspices of the Council or, alternatively, in conjunction with other forums or conferences, as appropriate, taking into account the theme to be considered and on the basis of a collaboration with the organizers of the other forums or conferences. The meetings of the forum will be co-chaired by two Member States and will result in a summary of discussions elaborated by the two co-Chairs, as an input to the meetings of the high-level political forum, in the context of the follow-up and review of the implementation of the post-2015 development agenda.
- The meetings of the high-level political forum will be informed by the summary of the multi-stakeholder forum. The themes for the subsequent multi-stakeholder forum on science, technology and innovation for the Sustainable Development Goals will be considered by the high-level political forum on sustainable development, taking into account expert inputs from the task team.

71. We reiterate that this Agenda and the Sustainable Development Goals and targets, including the means of implementation, are universal, indivisible and interlinked.

Follow-up and review

72. We commit to engaging in systematic follow-up and review of the implementation of this Agenda over the next 15 years. A robust, voluntary, effective, participatory, transparent and integrated follow-up and review framework will make

a vital contribution to implementation and will help countries to maximize and track progress in implementing this Agenda in order to ensure that no one is left behind.

73. Operating at the national, regional and global levels, it will promote accountability to our citizens, support effective international cooperation in achieving this Agenda and foster exchanges of best practices and mutual learning. It will mobilize support to overcome shared challenges and identify new and emerging issues. As this is a universal Agenda, mutual trust and understanding among all nations will be important.

74. Follow-up and review processes at all levels will be guided by the following principles:

(a) They will be voluntary and country-led, will take into account different national realities, capacities and levels of development and will respect policy space and priorities. As national ownership is key to achieving sustainable development, the outcome from national-level processes will be the foundation for reviews at the regional and global levels, given that the global review will be primarily based on national official data sources.

(b) They will track progress in implementing the universal Goals and targets, including the means of implementation, in all countries in a manner which respects their universal, integrated and interrelated nature and the three dimensions of sustainable development.

(c) They will maintain a longer-term orientation, identify achievements, challenges, gaps and critical success factors and support countries in making informed policy choices. They will help to mobilize the necessary means of implementation and partnerships, support the identification of solutions and best practices and promote the coordination and effectiveness of the international development system.

(d) They will be open, inclusive, participatory and transparent for all people and will support reporting by all relevant stakeholders.

(e) They will be people-centred, gender-sensitive, respect human rights and have a particular focus on the poorest, most vulnerable and those furthest behind.

(f) They will build on existing platforms and processes, where these exist, avoid duplication and respond to national circumstances, capacities, needs and priorities. They will evolve over time, taking into account emerging issues and the development of new methodologies, and will minimize the reporting burden on national administrations.

(g) They will be rigorous and based on evidence, informed by country-led evaluations and data which is high-quality, accessible, timely, reliable and disaggregated by income, sex, age, race, ethnicity, migration status, disability and geographic location and other characteristics relevant in national contexts.

(h) They will require enhanced capacity-building support for developing countries, including the strengthening of national data systems and evaluation programmes, particularly in African countries, least developed countries, small island developing States, landlocked developing countries and middle-income countries.

(i) They will benefit from the active support of the United Nations system and other multilateral institutions.

75. The Goals and targets will be followed up and reviewed using a set of global indicators. These will be complemented by indicators at the regional and national levels which will be developed by Member States, in addition to the outcomes of work undertaken for the development of the baselines for those targets where national and global baseline data does not yet exist. The global indicator framework, to be developed by the Inter-Agency and Expert Group on Sustainable Development Goal Indicators, will be agreed by the Statistical Commission by March 2016 and adopted thereafter by the Economic and Social Council and the General Assembly, in line with existing mandates. This framework will be simple yet robust, address all Sustainable Development Goals and targets, including for means of implementation, and preserve the political balance, integration and ambition contained therein.

76. We will support developing countries, particularly African countries, least developed countries, small island developing States and landlocked developing countries, in strengthening the capacity of national statistical offices and data systems to ensure access to high-quality, timely, reliable and disaggregated data. We will promote transparent and accountable scaling-up of appropriate public-private cooperation to exploit the contribution to be made by a wide range of data, including earth observation and geospatial information, while ensuring national ownership in supporting and tracking progress.

77. We commit to fully engage in conducting regular and inclusive reviews of progress at the subnational, national, regional and global levels. We will draw as far as possible on the existing network of follow-up and review institutions and mechanisms. National reports will allow assessments of progress and identify challenges at the regional and global level. Along with regional dialogues and global reviews, they will inform recommendations for follow-up at various levels.

National level

78. We encourage all Member States to develop as soon as practicable ambitious national responses to the overall implementation of this Agenda. These can support the transition to the Sustainable Development Goals and build on existing planning instruments, such as national development and sustainable development strategies, as appropriate.

79. We also encourage Member States to conduct regular and inclusive reviews of progress at the national and subnational levels which are country-led and country-driven. Such reviews should draw on contributions from indigenous peoples, civil society, the private sector and other stakeholders, in line with national circumstances, policies and priorities. National parliaments as well as other institutions can also support these processes.

Regional level

80. Follow-up and review at the regional and subregional levels can, as appropriate, provide useful opportunities for peer learning, including through voluntary reviews, sharing of best practices and discussion on shared targets. We welcome in this respect the cooperation of regional and subregional commissions and organizations. Inclusive regional processes will draw on national-level reviews

and contribute to follow-up and review at the global level, including at the high-level political forum on sustainable development.

81. Recognizing the importance of building on existing follow-up and review mechanisms at the regional level and allowing adequate policy space, we encourage all Member States to identify the most suitable regional forum in which to engage. United Nations regional commissions are encouraged to continue supporting Member States in this regard.

Global level

82. The high-level political forum will have a central role in overseeing a network of follow-up and review processes at the global level, working coherently with the General Assembly, the Economic and Social Council and other relevant organs and forums, in accordance with existing mandates. It will facilitate sharing of experiences, including successes, challenges and lessons learned, and provide political leadership, guidance and recommendations for follow-up. It will promote system-wide coherence and coordination of sustainable development policies. It should ensure that the Agenda remains relevant and ambitious and should focus on the assessment of progress, achievements and challenges faced by developed and developing countries as well as new and emerging issues. Effective linkages will be made with the follow-up and review arrangements of all relevant United Nations conferences and processes, including on least developed countries, small island developing States and landlocked developing countries.

83. Follow-up and review at the high-level political forum will be informed by an annual progress report on the Sustainable Development Goals to be prepared by the Secretary-General in cooperation with the United Nations system, based on the global indicator framework and data produced by national statistical systems and information collected at the regional level. The high-level political forum will also be informed by the *Global Sustainable Development Report*, which shall strengthen the science-policy interface and could provide a strong evidence-based instrument to support policymakers in promoting poverty eradication and sustainable development. We invite the President of the Economic and Social Council to conduct a process of consultations on the scope, methodology and frequency of the global report as well as its relation to the progress report, the outcome of which should be reflected in the ministerial declaration of the session of the high-level political forum in 2016.

84. The high-level political forum, under the auspices of the Economic and Social Council, shall carry out regular reviews, in line with General Assembly resolution 67/290 of 9 July 2013. Reviews will be voluntary, while encouraging reporting, and include developed and developing countries as well as relevant United Nations entities and other stakeholders, including civil society and the private sector. They shall be State-led, involving ministerial and other relevant high-level participants. They shall provide a platform for partnerships, including through the participation of major groups and other relevant stakeholders.

85. Thematic reviews of progress on the Sustainable Development Goals, including cross-cutting issues, will also take place at the high-level political forum. These will be supported by reviews by the functional commissions of the Economic and Social Council and other intergovernmental bodies and forums which should reflect the integrated nature of the Goals as well as the interlinkages between them.

They will engage all relevant stakeholders and, where possible, feed into, and be aligned with, the cycle of the high-level political forum.

86. We welcome, as outlined in the Addis Ababa Action Agenda, the dedicated follow-up and review for the financing for development outcomes as well as all the means of implementation of the Sustainable Development Goals which is integrated with the follow-up and review framework of this Agenda. The intergovernmentally agreed conclusions and recommendations of the annual Economic and Social Council forum on financing for development will be fed into the overall follow-up and review of the implementation of this Agenda in the high-level political forum.

87. Meeting every four years under the auspices of the General Assembly, the high-level political forum will provide high-level political guidance on the Agenda and its implementation, identify progress and emerging challenges and mobilize further actions to accelerate implementation. The next high-level political forum under the auspices of the General Assembly will be held in 2019, with the cycle of meetings thus reset, in order to maximize coherence with the quadrennial comprehensive policy review process.

88. We also stress the importance of system-wide strategic planning, implementation and reporting in order to ensure coherent and integrated support to the implementation of the new Agenda by the United Nations development system. The relevant governing bodies should take action to review such support to implementation and to report on progress and obstacles. We welcome the ongoing dialogue in the Economic and Social Council on the longer-term positioning of the United Nations development system and look forward to taking action on these issues, as appropriate.

89. The high-level political forum will support participation in follow-up and review processes by the major groups and other relevant stakeholders in line with resolution 67/290. We call upon those actors to report on their contribution to the implementation of the Agenda.

90. We request the Secretary-General, in consultation with Member States, to prepare a report, for consideration at the seventieth session of the General Assembly in preparation for the 2016 meeting of the high-level political forum, which outlines critical milestones towards coherent, efficient and inclusive follow-up and review at the global level. The report should include a proposal on the organizational arrangements for State-led reviews at the high-level political forum under the auspices of the Economic and Social Council, including recommendations on voluntary common reporting guidelines. It should clarify institutional responsibilities and provide guidance on annual themes, on a sequence of thematic reviews, and on options for periodic reviews for the high-level political forum.

91. We reaffirm our unwavering commitment to achieving this Agenda and utilizing it to the full to transform our world for the better by 2030.

“モノづくり東海地域”の産業特性と求められる人材

I. 東海地域の産業特性と課題

1. 東海地域の『産業特性』

① 愛知県を中核として輸送用機械を強みとしたモノづくり地域

【愛知】

- *製造品出荷額等 48兆7,220億円 (42年連続全国第1位)
- *事業所数は、1万5,322事業所
- *従業者数は、86万3,149人

②モノづくり産業に係る本社機能、研究開発機能、生産機能が集積

バリューチェーンの上流工程から下流工程まで、その多くが域内に本社機能を抱えている。

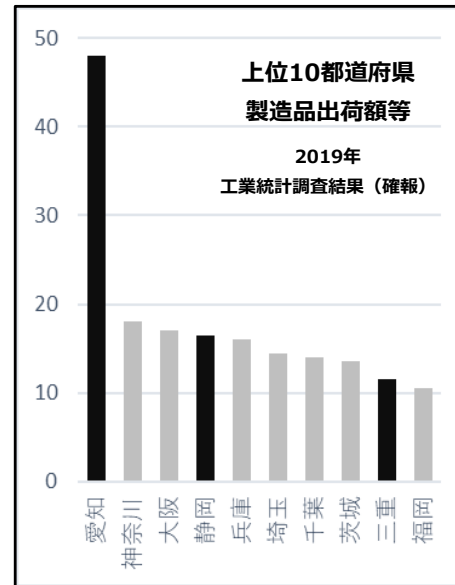


③世界的大企業をトップとしたピラミッド型のクラスター構造

域内のクラスターにおいて強固な結束と高いレベルでの合意形成により、高品質なモノづくりを実現。世界的競争優位を確立。一方でバリューチェーンは閉鎖的。

【トヨタグループ】

東海圏のグループ企業の変遷をたどると親会社が企業買収により子会社にする場合もあったが、多くは親会社の経営の多角化、垂直方向への事業展開によって肥大化した資源の一部を分離して子会社化することによって設立することが多かった。分社化された事業単位は、開発、製造、販売などの機能によって役割を果たしてきた。それら企業のほとんどは商流でつながっており、連結したグループ内企業は個の利益の追求と、一方でサプライチェーン（SC）全体の最適を図るための調整が行われてきた点に特異性を持つ。また供給の安定性においては、グループ企業から派生するグループ外の企業においても、与信管理、生産・供給体制、品質の安定性などSC内の独自のルールによって厳密に管理されている。SC内の企業群はそれらを理解し、高度な合意形成によって製品を創出し、今日に至るまでの世界的競争優位を確立してきた。例えば、トヨタグループにおいては、直系の主要8社のほかTier1/2/3のトヨタ主導のピラミッド型のネットワークが形成されており、そうしたサプライヤーとの間に「協豊会」（部品サプライヤー206社）、「永豊会」（設備・物流サプライヤー123社）という組織が存在している。SC内で事業を展開するにおいてはピラミッド構造内に形成された、これら“家族的なつながり”を理解しておく必要があり、商内新規参入には一定の高いハードルを有している。そのため、スタートアップや若い企業などがイノベーションの起点となりづらい。



2. 東海地域の『産業課題』

技術革新による高度な技術レベルの再現性> 組み立て工程など、既存のモノづくりの低付加価値化の進捗
「モノ」から「コト」へのニーズがシフトする中、イノベーション創出が進まない
⇒対策が打たれない場合、中部圏のモノづくり産業の衰退が加速

愛知県「Aichi-Startup戦略(2019年度改訂版)」より抜粋
都市、地域が急成長、急発展していく政界の潮流のなかで、本県産業経済が歴史的転換期を迎えている現状において、この地域が、新たなビジネスチャンスを獲得し、新事業領域へと転換していくためには、絶え間ないイノベーションの創出が絶対的条件であると考え。

■イノベーションシステム構築における6つの課題

引用：「中部圏のイノベーションの活性化に向けて」2018.3 一般社団法人中部経済連合会

- 支援機関等による情報提供のためのセミナーは多いが、先行きへの危機感につながるような企画は少なく、危機感が希薄、あるいはまだら模様
- 気づき・共創のための場が少なく、量的にも質的にも交流機能・域外との対流機能が不足
- 経済規模に比してソフトウェア産業やベンチャー企業の集積が薄く、今後の産業構造変化の中で、集積不足が中部圏の弱みとなるおそれあり
- 新事業創造のために重要な、新事業開発を実際にやってみる場、小さな失敗が許される場が不足
- 新規事業開発のための人材、ビッグデータ解析やAIの活用に向けた人材が不足しており、企業や地域におけるそうした人材の育成機能も薄弱
- 多くの支援機関があり、活動の総量は多いが、相互の連携が不足しており、仕組み全体としての推進力が不足

II. 課題に対する東海地域の取組

●愛知県／名古屋市／中部経済連合会／名古屋大学／浜松市等の連携事業

「スタートアップ・エコシステム グローバル拠点都市」に認定（2020.7.14）
⇒「モノづくり融合型」の東海地域独自のスタートアップ・エコシステムの形成を目指す
【対象地域】愛知・名古屋及び浜松地域

①目標

自動車産業の構造変化やデジタル革命の急速な進展を始めとした変革期を迎える中、世界的な製造業の集積地である中部圏は、既存企業の飛躍的な生産性向上と共に、新たなイノベーションエコシステム構築を進め、「日本経済を牽引する成長」、スタートアップと新産業の創出が続く新しい社会「Next Society」を実現することを目指す。

②エコシステム形成に向けた4つの重要コンセプト

- 卓越した次世代教育を受けた人材の輩出
⇒大学を中心とした起業家教育、デジタル教育の拡充等
- 海外ネットワークの拡大・進化と求心力の強化
⇒製造業の集積等を生かした拠点をハブとする海外ネットワークの形成等
- ディープテック(※)を活かした共創・オープン化による社会実装・社会課題解決
⇒ものづくり企業等の積極的な参画・関与、拠点をハブとした域内・域外人材の交流・対流の活性化
※ディープテック：大学や研究機関で研究開発された技術を基に、世の中での生活スタイルを大きく変えたり社会の大きな課題を解決したりするテクノロジーのこと
- ベンチャーファイナンスの仕組みを構築
⇒国内VCや海外投資家とのネットワーク形成



③国等の支援について

・ランドマークプログラム（アクセルレーションプログラム）の実施 ・世界への情報発信、起業家・投資家の招致の支援

●名古屋市

「ICT企業等集積促進補助金」の展開
⇒ICT分野、ロボット分野、デジタルコンテンツ分野、クリエイティブ分野を対象とした事業展開サポート

スタートアップ企業支援補助金の展開
⇒成長が見込まれる企業の創業を促進するため、創業時等の経費の一部助成

▲▲ イノベーション促進に向けた仕掛けに注力 ▲▲

前述課題に対する危機感の醸成と、そのソリューションとなるべきシーズ創出のための仕掛け、仕組みづくりが活発化 ⇒ 情報技術の専門職人材への地域ニーズと土壌が明確に存在

III. 東海地域におけるソリューション人材とは（資質／能力）

- 情報技術の知識・理論と実践力を持ち合せている
- モノづくり産業に顕在、潜在する課題、ニーズを発掘する感度を持ち合せている
- イノベーションを志向し、チャレンジすることができる
- 既存の価値に新しい価値を付加（共存・共創）することができる
- 地域社会の持続可能な発展を探求することができる

地域が求める人材 から 本学が養成する人材像 へ

①東海地域におけるソリューション人材(資質/能力)

i	情報技術の知識・理論と実践力を持ち合せている
ii	モノづくり産業に顕在、潜在する課題、ニーズを発掘する感度を持ち合せている
iii	イノベーションを志向し、チャレンジすることができる
iv	既存の価値に新しい価値を付加(共存・共創)することができる
v	地域社会の持続可能な発展を探求することができる

②養成する人材像

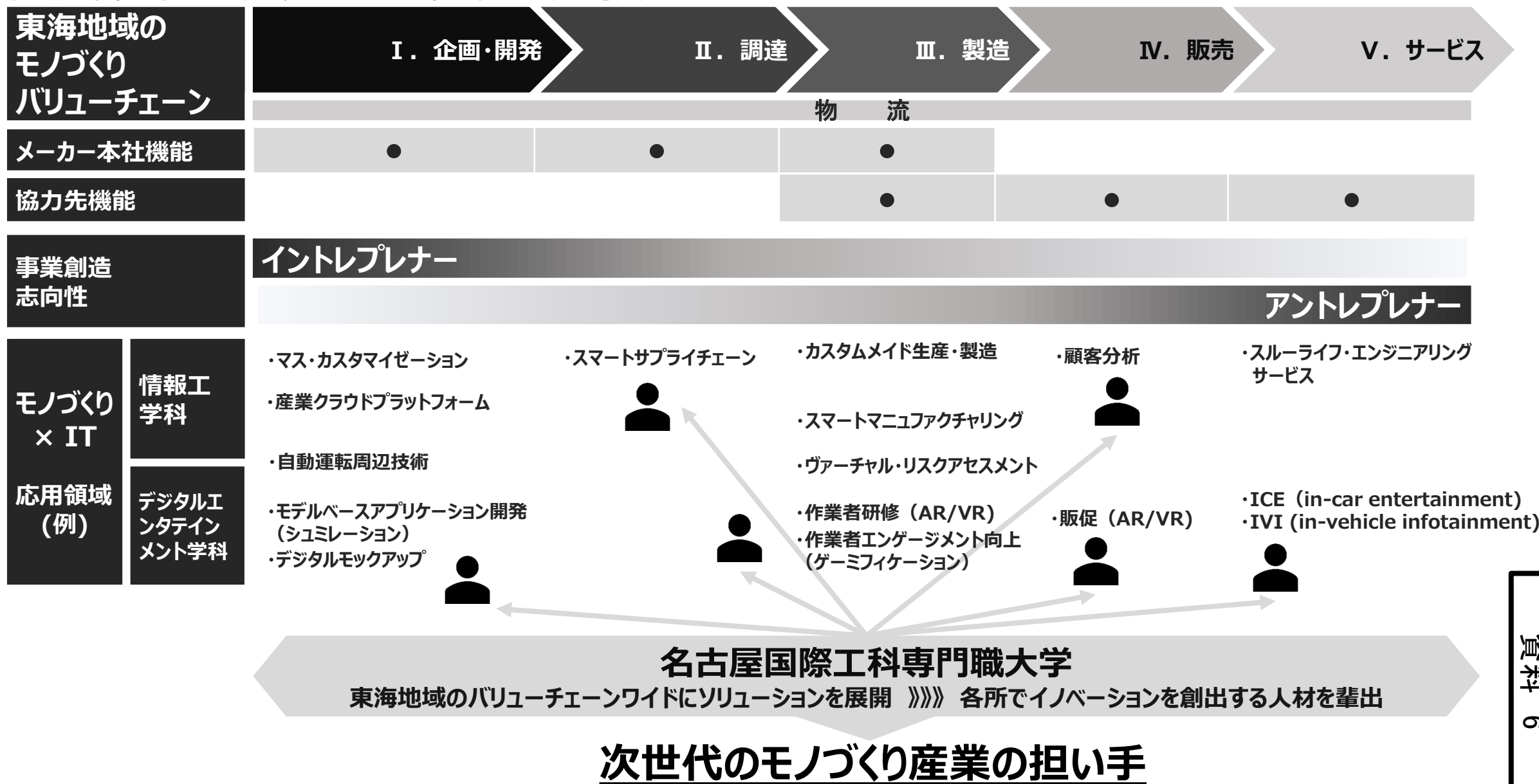
法人が設置する 他工科専門職大学 との共通概念	主体的に問題を発見、論理的に分析、実践的に解決 そして未解決の問題に対して貪欲な興味を持つ行動者 ”Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)”
名古屋国際工科 専門職大学としての 概念	デザイン思考を駆使し、IT(情報技術)をモノづくり分野に融合、価値創造型の イノベーションを創出することによって持続可能な地域社会を形成する担い手

地域が求める資質/能力 から 本学が修得させるべき能力 へ

①資質/能力					No	keywords	要素区分	基本概念	修得させるべき 能力 (集約)
i	ii	iii	iv	v					
●					1	情報技術の知識	情報技術を扱う上での基礎的知識を有していなければならない	イノベーションの基礎力 ・ 地域社会への理解	ナレッジの獲得
●					2	ビジネスのしくみ	ビジネスの仕組みを知らなければならない		
	●		●	●	3	モノづくりへの理解	東海地方のモノづくり産業に係る知識と理解がなければならない		
			●		4	コミュニケーション力	異分野・多文化と積極的に交流しコミュニケーションを取れなければならない	デザイン思考 ・ イノベーション 実現力	高度な実践力
	●	●			5	問題発見力	問題・課題を発見できなければならない		
	●	●			6	問題解決力	発見した問題・課題に対して解決策を提案できなければならない		
●		●			7	プロトタイプ開発力	解決策に対して、実際にプロトタイプなどをインプリメント出来なければならない		
			●		8	共創の精神	他者との協調性をもって共に創り上げる姿勢をもっていなければならない	専門職としての行動指針	共創の精神 ・ チャレンジ精神
		●			9	チャレンジ精神	新しいものでも躊躇しない、新しい動きや変化に好んで対応できなければならない		
				●	10	社会倫理	社会の一員として守るべき規範と倫理観を有していなければならない	倫理観	高い倫理観
				●	11	情報倫理	情報分野の専門職人材として守るべき規範と倫理観を有していなければならない		

	名古屋国際工科専門職大学	DP No.	キーワード	工科学部	情報工学科	デジタルエンタテインメント学科
	ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)			ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)	ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)	ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)
知識・理解	【ナレッジの獲得】 東海地域のモノづくり産業に知識と理解があり、地域の抱える課題に自らの技術を応用実装していくために必要な「情報技術」と「ビジネス」の基礎的知識を有している。	1	情報技術の知識	情報分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な基礎的知識を有している。	AI、IoT、ロボットの各分野において、価値創造のためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論について理解している。 ・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的、数学的知識を有している。 ・IoTシステムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を有している。 ・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェアとハードウェアの知識を有している。	デジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を用いた価値創造のためのアルゴリズムや表現方法論について理解している。 ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有している。 ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化した知識を有している。
		2	ビジネスの仕組み	ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力のビジネスとしての応用領域を理解している。	ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力 (AI・IoT・ロボット) のビジネスとしての応用領域を理解している。	ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力 (ゲーム・CG) のビジネスとしての応用領域を理解している。
		3	モノづくりへの理解	東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。	東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力 (AI・IoT・ロボット) との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。	東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力 (ゲーム・CG) との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。
能力	【高度な実践力】 モノづくり産業に顕在する課題、あるいは潜在する課題を発見し、ソリューションを提案、イノベーション創出のための高度な実践力を有している。	4	コミュニケーション力	異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。	異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。	異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。
		5	問題発見力	モノづくり産業に情報技術を応用、主導する専門職人材として、問題を発見・設定する力を有している。	モノづくり産業に情報工学を応用、主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。	モノづくり産業にデジタルコンテンツを応用、主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。
		6	問題解決力	モノづくり産業において発見した問題に対し複数のソリューションを提案することが出来る。	モノづくり産業において発見した問題に対して、 ・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関するソリューションを提案することが出来る。 ・IoTシステムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析を用いたソリューションを提案することが出来る。 ・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェア発想でのソリューションを提案することが出来る。	モノづくり産業において発見した問題に対して、 ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化したソリューションを提案することが出来る。 ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化したソリューションを提案することが出来る。
		7	プロトタイプ開発力	モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを実際に開発する能力を有している。	情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを開発する能力を有している。 ・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。 ・IoTシステムコースに所属する学生は、IoTシステムのプロトタイプ開発を行い、サービスのデザインにも着目する ・ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関するソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。	デジタルコンテンツを応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを開発する能力を有している。 ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、デジタルゲームに関して企画・開発する能力を有している。 ・CGアニメーションコースに所属する学生は、プロトタイプを制作する目的を理解し、CG映像に関して企画・制作する能力を有している。
態度・志向	【共創の精神・チャレンジ精神】 既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神をもちあわせている。	8	共創の精神	他者との関係や多様な価値観、異文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。	他者との関係や多様な価値観、異文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。	他者との関係や多様な価値観、異文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。
		9	チャレンジ精神	新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。	新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。	新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。
	【高い倫理観】 社会の一員として、情報分野の専門職人材として守るべき規範と倫理観を有している。	10	社会倫理	倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。	倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。	倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。
11		情報倫理	地域社会の発展のために情報分野の専門職人材として貢献できる。	情報工学を扱う人材としての役割を理解し志向することができる。	デジタルコンテンツを扱う人材としての役割を理解し志向することができる。	

養成する人材が活躍する応用領域イメージ



名古屋国際工科専門職大学とHAL名古屋の教育課程の比較

教育課程等の概要													資料7-1					
名古屋国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科						HAL名古屋 先端ロボット開発学科						専門学校との違い						
科目区分	授業科目の名称	配当 年次	単位数			授業形態			授業科目の名称	配当 年次	単位数			授業形態				
			必 修	選 択	自 由	講 義	演 習	実 験・ 実習			必 修	選 択	自 由		講 義	演 習	実 験・ 実習	
基礎科目 従来大学の 大学教育に おける教養 科目	英語コミュニケーション I a	1前	2					○	該当なし					異文化・他分野とのコミュニケーション力、発信力を養成する科目。HAL名古屋では英語科目の実施は無いため該当なし。				
	英語コミュニケーション I b	1後	2					○										
	英語コミュニケーション II a	2前	2					○										
	英語コミュニケーション II b	2後	1					○										
	英語コミュニケーション III a	3前	2					○										
	英語コミュニケーション III b	3後	1					○										
	英語コミュニケーション IV	4前	1					○										
	コミュニケーションツール	1後	1					○										
	社会と倫理	2前	2					○							該当なし	変化する社会の要請に対し、主体的にまた結果に対する倫理的責任を強く持つことを教育する名古屋国際工科大学独自の科目。"Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)"の根幹となる科目。		
	多文化共生社会	1前	2					○							該当なし	地域文化や歴史、経済、国際関係について教育する科目群。HAL名古屋では、このような教養科目は配されていないため該当なし。		
経済入門	1前	2					○	該当なし										
国際関係論	1後	2					○	該当なし										
職業専門科目	臨地実務実習 I	2通	5					臨	インターンシップ	3後		3				1	HAL名古屋では3年次に一回インターンシップを実施しているが、職業人体験の意味合いが強く、名古屋国際工科専門職大学で実施する臨地実務実習のように、専門職人材としての自覚、実現場でのコミュニケーション、開発プロセスの深い理解などといった目的とは異なる。	
	臨地実務実習 II	3通	7.5					臨										
	臨地実務実習 III	4通	7.5					臨										
	ソリューション開発 I	3後	2					○	ロボットシステム開発 I	1後	1.7						1	名古屋国際工科のソリューション開発 I、IIでは企業などから提示された実践的な課題に対して、ニーズ調査からアイデア創成、仕様策定、実装、ビジネスモデル構築まで、一貫したプロダクト開発による教育を行う。HAL名古屋のロボットシステム開発 I、II、III、ロボットシステム開発では既存のシステムをモデルにした教育を行う。
	ソリューション開発 II	4前	4					○	ロボットシステム開発 II	2通	5						1	
								○	ロボットシステム開発 III	3通	6.9						1	
								○	ロボットシステム開発	4通	6.6			1				
	IoTシステム開発	2前	3					○	iPhoneアプリ制作	3通	1.6						1	名古屋国際工科ではIoTシステムの現状分析から新システムを発想し各種デバイス等を組み合わせたIoTシステム開発を行う。HAL名古屋の一連の科目ではiPhone、Androidによるアプリケーション開発の技術習得を行う。
	ビジネスIoTシステム開発	3前	3					○	Androidプログラミング I	2後	3.4			1				
								○	Androidプログラミング II	3前	3.4			1				
	組込みシステム制御実習	2前	3					○	メカトロニクス I	2後	3.4			1				ハードウェア制御機構関連に関する授業。ほぼ同等の内容。
	ビジネスロボット開発	3前	3					○	メカトロニクス II	3通	6.2			1				
	地域ロボットサービス応用	3後	2					○										
	プログラミング言語	1前	3					○	Cプログラミング基礎	1前	5.1			1				
	リアルタイムシステム	1後	3					○	Cプログラミング応用	1後	5.1			1				CとC++プログラミング。ほぼ同等の授業内容。
								○	マイコンシステム I	2前	3.2			1				
								○	制御プログラミング	2通	6.6			1				
	ソフトウェアシステム開発	3前	2					○	ロボットプログラミング	3通	7.6			1				ソフトウェア工学基礎部分。ほぼ同等の授業内容。
								○	RTOSプログラミング	4通	6.6			1				
	情報技術者倫理	3前	2					○	該当なし	該当なし								情報技術者倫理を学ぶ科目はないため該当なし。
エレクトロニクス工学	1前	1.5					○	エンベデッド I	2通	6.6			1				エレクトロニクス工学。ほぼ同等の授業内容。	
							○	エンベデッド II	3通	6.2			1					
機械設計	2後	2					○	メカニカルCAD	2前	3.2			1				名古屋国際工科では、機械設計、機構制作に基づいた機構学の授業。HAL名古屋ではCADシステムの習得を目的とした授業。	
ロボット機構	3前	2					○	メカニカルCAD I	1後	3.4			1					
ロボット制御	3前	2					○											
画像・音声認識	3前	2					○	シグナルプロセッシング	4前	3.4			1				名古屋国際工科では画像・音声認識の授業を行い、その過程で信号処理を学ぶ。HAL名古屋では数値シミュレーションを扱いながら信号処理について基本的な考え方やおよびメインとなるアルゴリズムを学ぶ。	
情報工学概論	1前	2					○	該当なし	該当なし								「デザイン学」を支柱とし、基礎科目と展開科目と総合科目を兼ね情報工学科の学科包括科目。伝統的な領域科学志向の考え方や異なるデザイン志向の論理を身に着ける名古屋国際工科ならではの科目である。	
デザインエンジニアリング概論	1前	3					○	該当なし	該当なし									
情報セキュリティ	2後	2					○	該当なし	該当なし								情報セキュリティを学ぶ科目はないため該当なし。	
情報数学	1後	2					○	該当なし	該当なし								理論の科目は専門学校にはないため該当なし。	
線形代数	1後	2					○	該当なし	該当なし									
解析学	1後	2					○	該当なし	該当なし									
確率統計論	2前	2					○	該当なし	該当なし									
制御工学基礎	2前	2					○	該当なし	該当なし								理論の科目は専門学校にはないため該当なし。	
物理解析基礎	1後	2					○	該当なし	該当なし									
Pythonプログラミング応用	2前	1.5					○	該当なし	該当なし								PythonやR言語を学ぶ科目は専門学校にはないため該当なし。	
コンピュータアーキテクチャ	1前	4					○	該当なし	該当なし								ロボット開発学科に該当なし。	
データベース基礎と応用	2前	2					○	該当なし	該当なし									
技術英語	3前	2					○	該当なし	該当なし								英語に関する科目はないため該当なし。	
ハードウェア設計	1後	3					○	該当なし	該当なし								HAL名古屋では制作系に含まれ、直接的に該当する科目はないため該当なし。	
IoTの基礎	2前	2					○	該当なし	該当なし									
AIシステム開発	2前	2					○	該当なし	該当なし									
ビジネスAIシステム開発	3前	3					○	該当なし	該当なし									
自然言語処理	2前	1.5					○	該当なし	該当なし									
材料力学・材料工学	2後	2					○	該当なし	該当なし									
データ解析	3前	1.5					○	該当なし	該当なし									
Pythonプログラミング基礎	1後	1.5					○	該当なし	該当なし									
人工知能基礎	2前	1.5					○	該当なし	該当なし								専門学校はロボット開発学科に特化しており、AIやIoTや理論を学ぶ科目はないため該当なし。	
人工知能数学	2前	1.5					○	該当なし	該当なし									
機械学習	2後	2					○	該当なし	該当なし									
深層学習	3前	2					○	該当なし	該当なし									
メディア情報処理実習	2後	1					○	該当なし	該当なし									
地域AIサービス応用	3後	2					○	該当なし	該当なし									

名古屋国際工科専門職大学とHAL名古屋の教育課程の比較

教育課程等の概要														資料7-1			
名古屋国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科							HAL名古屋 先端ロボット開発学科										
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態			専門学校との違い
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	
職業専門科目	IoTデバイスプログラミング I	2後		1				○	該当なし							専門学校はロボット開発学科に特化しており、AIやIoTや理論を学ぶ科目はないため該当なし。	
	デバイス・ネットワーク	2後		1.5				○									
	エッジデバイス設計	2後		1				○									
	サーバ・ネットワーク	3前		1.5				○									
	地域IoTサービス応用	3後		2				○									
展開科目	ビジネス総論	1前	2				○		該当なし							実務経験のない学生を想定して、ビジネス実務にかかわる知識を体系的かつ網羅的に修得させる。	
	モノづくり総論	1前	1.5					○	該当なし							地域の産業とその成り立ちに関する理解を深め、具体的な社会貢献への倫理観を醸成する。	
	組織と意思決定	1後	1.5					○	プロジェクトマネジメント	3後	1.4			1		HAL名古屋では実習を通じてグループワークの経験を積ませるレベル、リーダーシップを含めた体系立てた教育は行っていない。	
	地域共創デザイン実習	2通	6					○	ケーススタディ[ロボット開発]	4通	4				1	HAL名古屋では3校で統一したテーマに取り組む、または各校で異なるテーマに取り組むこともあるが、地域視点はない。これに対し名古屋国際工科専門職大学では、地域視点を最も重視し、地域ごとの社会問題や地域の企業が抱えている問題解決など、地域ならではの取り組みを展開する。	
									ロボットリサーチ	1前	1.7			1	HAL名古屋は既存の技術などの調査に重点をおいた授業。名古屋国際工科では戦略立案過程まで追加。		
	知的財産の活用と保護	3後	2					○	該当なし							研究も行う名古屋国際工科専門職大学では重要な科目。HAL名古屋においては、スポット講義(1単元のみの)や制作科目で必要に応じて教育しているが体系立てた教育は行っていないため該当なし。	
	グローバルビジネス戦略	3前	2					○	該当なし							HAL名古屋ではグローバル視点に立った市場化戦略は教育しない。グローバル人材を育成するための名古屋国際工科専門職大学独自のカリキュラム。	
	ファイナンスとコストマネジメント	2後	2					○	該当なし							3年次までの学びを社会にアウトプットするために昇華させる科目。従来の大学にはない、専門職大学独自のビジネス展開のための科目。HAL名古屋では、既存の最新技術を学ぶことに主眼を置いているため該当なし。	
	デザインとイノベーション	4前	1.5					○									
	持続可能な社会におけるビジネス	4後	1.5					○									
総合科目	卒業研究制作	4通	4					○	卒業制作	4通	5				1	名古屋国際工科ではHAL名古屋に全く扱わない研究要素を追加している。本学教育の中心に据えるデザイン学は、この体系化を目標とするものであるが、学生の制作においても重要な課題と位置づけ、制作においては「もの」を作るとともに、その過程で得られたデザイン学の要素を研究として表現することを求める。	
	該当なし								就職ガイダンス	3通	1			1		名古屋国際工科専門職大学では臨地実務実習実施前にスポットで行う	
									ビジネストレーニング	3前	1.7			1			
									企業研究	3後		6			1		
									ビジネスコミュニケーション	4後	1.6			1			
									Webデザイン制作 I							社会の今のニーズに特化した科目のため、名古屋国際工科では該当なし。	
									ハイテク玩具開発	4通	6.6			1			
									ロボット設計演習	4通	3.3				1		
									ロボット工学研究	4後	0.8					1	
									コンピュータサイエンス I	1通	10			1		資格取得科目は別科。	
									コンピュータサイエンス II	2通	6.6			1			
									IT戦略とマネジメント	1前	3.4			1			
									アルゴリズム・表計算	1後	3.4			1			
									基本情報技術者試験対策	3通	3.1			1			
									基本情報技術者試験対策	4通	3.3			1			
									基本情報午前認定試験対策	1後	1.4			1			
									国家試験対策	2通	2.7			1			
									応用情報技術者試験対策	3通	3.1			1			
									応用情報技術者試験対策	4通	3.3			1			
									ネットワーク・データベース試験対策	3通	3.1			1			
									ネットワーク・データベース試験対策	4通	3.3			1			
									フレックススタディー I	1通	3.3			1			
									フレックススタディー II	2通	3.3			1			
									フレックススタディー III	3通	3.1			1			
									フレックススタディー IV	4通	5.9			1			
									ストラクチャルデザイン	1前	5.1			1			
									学外実習 I	1通	1.7				1		
									学外実習 II	2通	1.6				1		
									学外実習 III	3通	1.6				1		
									学外実習 IV	4通	1.7				1		
									自己開発 I	1後	0.4			1			
									自己開発 II	2前	0.4			1			
									創造性開発 I	2後	0.4			1			
									創造性開発 II	3前	0.4			1			
									クリエイティブワーク	4通	1.7				1		
									エンジニアリングラボ	4通	1.7				1		
									HAL EVENT WEEK I	1後	1.5				1		
									HAL EVENT WEEK II	2後	1.5				1		
									HAL EVENT WEEK III	3後	1.5				1		
	合計(74科目)	-	112.5	55.0	0	-	-	-	合計(64科目)	-	172.0	51.3	0	-	-		

名古屋国際工科専門職大学とHAL名古屋の教育課程の比較

教育課程等の概要													資料7-2				
名古屋国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科													HAL名古屋 ゲーム4年制学科 ゲーム制作コース				
科目区分	授業科目の名称	配当年度	単位数			授業形態			授業科目の名称	配当年度	単位数			授業形態			専門学校との違い
			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習			必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習	
基礎科目	英語コミュニケーションⅠa	1前	2					○	該当なし							異文化・他分野とのコミュニケーション力、発信力を養成する科目。HAL名古屋では英語科目の実施は無いため該当なし。	
	英語コミュニケーションⅠb	1後	2					○									
	英語コミュニケーションⅡa	2前	2					○									
	英語コミュニケーションⅡb	2後	1					○									
	英語コミュニケーションⅢa	3前	2					○									
	英語コミュニケーションⅢb	3後	1					○									
英語コミュニケーションⅣ	4前	1					○										
コミュニケーションツール	1後	1					○										
職業専門科目	社会と倫理	2前	2					○	該当なし							変化する社会の要請に対し、主体的にまた結果に対する倫理的責任を強く持つことを教育する名古屋国際工科大学独自の科目。 "Designer in Society (社会とともにあるデザイナー)"の根幹となる科目。	
	多文化共生社会	1前	2					○	該当なし						地域文化や歴史、経済、国際関係について教育する科目群。 HAL名古屋では、このような教養科目は配されていないため該当なし。		
	経済入門	1前	2					○									
	国際関係論	1後	2					○									
	臨床実務実習Ⅰ	2通	5						臨	インターンシップ	3後	3				1	HAL名古屋では3年次に一回インターンシップを実施しているが、職業体験の意味合いが強く、名古屋国際工科大学で実施する臨床実務実習のように、専門職人材としての自覚、現場でのコミュニケーション、開発プロセスの深い理解などといった目的とは異なる。
	臨床実務実習Ⅱ	3通	7.5						臨	該当なし							
臨床実務実習Ⅲ	4通	7.5					臨										
AR/VRコンテンツ基礎	3前	1.5					○	ゲーム開発Ⅰ [C]	1後								2.6
マルチプラットフォームプログラミング	3後	3					○	ゲーム開発Ⅱ [switch]	2通	5						1	
デジタルコンテンツ総合実習	4前	3					○	ゲーム開発Ⅲ [DirectX]	3通	6.2						1	
ビジネスコンテンツ制作実習	3通	6					○	ゲーム開発技術 [3DS]	4通	6.6						1	
コンテンツデザイン概論	1前	2					○	該当なし								基礎科目と展開科目と総合科目を繋ぐデジタルエンタテインメント学科の学科包括科目。名古屋国際工科ならではの科目である。	
ゲームハード概論	3前	1.5					○	該当なし								コンシューマーゲーム機、アーケードゲーム機などのゲームハードの特徴や特性について学ぶ科目。	
電子情報工学概論	1前	2					○	コンピュータサイエンスⅠ	1通	10.2					1	名古屋国際工科では一般的なネットワークの基礎を学ぶが、HAL名古屋ではゲーム機同士の通信などゲームに特化したネットワークプログラミングについて学ぶ。	
エンタテインメント設計	統計論	2前	2					○	コンピュータサイエンスⅡ	2通	6.6				1	HAL名古屋においては、コンピュータの基礎概念や動作原理を学ぶといった側面は弱く、より基本情報処理試験の午前対策の色が強い。	
									ネットワークプログラミングⅠ	3通	6.2				1		
									ネットワークプログラミングⅡ [Linux]	4通	6.6				1		
									応用ネットワークプログラミング	4通	5				1		
エンタテインメント設計	3前	1.5					○	該当なし							コンテンツにおける「面白さ」の演出やブランニングの基礎を学ぶ科目。		
線形代数	1後	2					○	該当なし							HAL名古屋においては、1年次前期に基礎的な学習を行うが、その後は制作科目で必要に応じた教育を行っている点に違いがある。名古屋国際工科では体系立てた教育を行っている点が大きく異なる。		
解析学	1後	2					○										
デジタル造形Ⅰ	1前	3					○										
デジタル造形Ⅱ	1後	3					○										
コンピュータグラフィックスⅠ	1前	2					○										
コンピュータグラフィックスⅡ	1後	2					○										
映像論	2前	2					○										
CGアニメーション総合演習	3後	1					○										
技術英語	3前	2					○	該当なし							英語に関する科目はないため該当なし。		
情報技術者倫理	3前	2					○	該当なし							情報技術者倫理を学ぶ科目はないため該当なし。		
コンテンツ制作マネジメント	2前	2					○	該当なし								HAL名古屋では「プロジェクトマネジメント」が他学科も対象にしているため汎用的な内容になっているが、名古屋国際工科の本科目はアジャイル、スクラムを用いたゲームに特化したプロジェクトマネジメント手法を教育する点が大きく異なっている。	
C++プログラミング基礎	1前	3					○	Cプログラミング基礎	1前	5.1				1	プログラミングの基本技術習得に、HAL名古屋ではコンソールベースのCを用いているが、名古屋国際工科ではC++を用いている。		
オブジェクト指向プログラミング	1後	1.5						○	Cプログラミング応用	1後	3.4				1		
									C++プログラミング基礎	2通	6.6				1		
オブジェクト指向プログラミング	3通	3.1						C++プログラミング応用	3通	3.1				1	オブジェクト指向プログラミングを学ぶ科目。HAL名古屋においても同様の科目あり。HAL名古屋ではC++を用い、名古屋国際工科ではC#を用いる。		
ゲームプログラミングⅠ	2後	1.5					○	ゲーム開発技術 [DirectX]	2前	4.8				1	WindowsAPI、DirectXを利用したプログラミングを学ぶ。HAL名古屋にも同様の科目あり。		
ゲームプログラミングⅡ	3前	1.5					○	ゲーム開発技術 [Direct3D]	2後	5.1				1	DirectXを用いた3Dモデルの扱いについて応用レベルまで学ぶ。HAL名古屋にも同様の科目あり。		
ゲームプログラミングⅢ	3後	1					○	ゲーム開発技術 [シェーダー]	3後	4.2				1	GPUを活用する高度なプログラミングを学ぶ。HAL名古屋にも同様の科目あり。		
ゲームアルゴリズムⅠ	1後	2					○	ゲーム開発技術 [OpenGL]	3前	5.1				1			
ゲームアルゴリズムⅡ	3前	1.5					○	ゲームアルゴリズム	1前	1.7				1	ゲーム特有のアルゴリズムについて学ぶ科目。HAL名古屋においても同様の科目あり。		
高度ゲームアルゴリズム	4通	5					○	該当なし							HAL名古屋においては、映像制作を学ぶ学科で学習する科目だが、名古屋国際工科においては必須科目として設定している。コンテンツ制作におけるより幅広い学習ができる点も異なっている。		
デジタルキャラクタ実践演習	2後	3					○	該当なし									
ゲーム構成論Ⅰ	1前	2					○	該当なし							ゲーム開発におけるレベルデザインを学ぶ科目。		
ゲーム構成論Ⅱ	1後	1.5					○										
ゲーム制作技術総合実習	2前	3					○										
地域振興ゲーム制作実習	2後	2					○										
CGアニメーション総合実習	2前	3					○										
地域振興CGアニメーション制作実習	2後	2					○										
CGデザイン基礎	1前	1.5					○										
CGデザイン基礎	1前	1.5					○	該当なし							CGに関する授業はゲーム系の学科では行っていないため、該当なし。		

名古屋国際工科専門職大学とHAL名古屋の教育課程の比較

教育課程等の概要											資料7-2					
名古屋国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科						HAL名古屋 ゲーム4年制学科 ゲーム制作コース										
科目区分	授業科目の名称	配当年次	単位数		授業形態		授業科目の名称	配当年次	単位数			授業形態		専門学校との違い		
			必修	選択	自由	講義		必修	選択	自由	講義	演習	実験・実習			
職業専門科目	デジタル映像表現技法基礎 ゲームプログラム構成基礎 デジタル映像表現技法応用 インターフェースデザイン	1後 2前 2前 3前	1.5 3 3 1				○ ○ ○ ○	該当なし						論理的思考力による表現方法について学ぶ科目はHAL名古屋には無いため、該当なし。		
	ゲームデザイン実践演習	2後	1				○	ゲームデザイン I	2通	3.3			1	HAL名古屋においては、ゲームの面白さのみに着目した教育を行うのに対し、名古屋国際工科ではアプリロ、ボスプロ、運営、収益性、マーケティング、ローカライズといった幅広い教育を行う点が大きく異なっている。		
展開科目	ビジネス総論	1前	2				○	該当なし						実務経験のない学生を想定して、ビジネス実務にかかわる知識を体系的かつ網羅的に修得させる。		
	モノづくり総論	1前	1.5				○	該当なし						地域の産業とその成り立ちに関する理解を深め、具体的な社会貢献への倫理観を醸成する。		
	組織と意思決定	1後	1.5				○	プロジェクトマネジメント	3後	1.4			1	HAL名古屋では実習を通じてグループワークの経験を積ませるレベル、リーダーシップを含めた体系立てた教育は行っていない。		
	地域共創デザイン実習		2通	6				○	ケーススタディ[ゲーム制作]	4通	4			1	HAL名古屋では3校で統一したテーマに取り組む、または各校で異なるテーマに取り組むこともあるが、地域視点はない。これに対し名古屋国際工科専門職大学では、地域視点を最も重視し、地域ごとの社会問題や地域の企業が抱えている問題解決など、地域ならではの取り組みを展開する。	
									ロボットリサーチ	1前	1.7			1	HAL名古屋は既存の技術などの調査に重点をおいた授業。名古屋国際工科では戦略立案過程まで追加。	
	知的財産の活用と保護	3後	2				○	該当なし						研究も行う名古屋国際工科専門職大学では重要な科目。HAL名古屋においては、スポット講義(1単元のみの)や制作科目で必要に応じて教育しているが体系立てた教育は行っていない。		
	グローバルビジネス戦略	3前	2				○	該当なし						HAL名古屋ではグローバル視点に立った市場化戦略は教育しない。グローバル人材を育成するための名古屋国際工科専門職大学独自のカリキュラム。		
	ファイナンスとコストマネジメント デザインとイノベーション 持続可能な社会におけるビジネス	2後 4前 4後	2 1.5 1.5				○ ○ ○	該当なし							3年次までの学びを社会にアウトプットするために昇華させる科目。従来の大学にはない、専門職大学独自のビジネス展開のための科目。HAL名古屋では、既存の最新技術を学ぶことに主眼を置いているため該当なし。	
総合科目	卒業研究制作	4通	4				○	卒業制作	4通	5			1	名古屋国際工科ではHAL名古屋にま全く扱わない研究要素を追加している。本学教育の中心に据えるデザイン学は、この体系化を目指すものであるが、学生の制作においても重要な課題と位置づけ、制作においては「もの」を作るとともに、その過程で得られたデザイン学の要素を研究として表現することを求める。		
該当なし								就職ガイダンス	3通	1			1	名古屋国際工科専門職大学では臨地実務実習実施前にスポットで行う		
								ビジネストレーニング	3前	1.7			1			
								企業研究	3後	6			1			
								ビジネスコミュニケーション	4後	1.6			1			
								IT戦略とマネジメント	1前	3.4				1	ホームルームに当たる授業。名古屋国際工科専門職大学においてクラス担任運用は行わない。	
								アルゴリズム・表計算	1後	3.4				1		
								基本情報技術者試験対策	3通	3.1				1		
								基本情報技術者試験対策	4通	3.3				1		
								基本情報午前認定試験対策	1後	1.4				1		
								国家試験対策	2通	2.7				1		
								応用情報技術者試験対策	3通	3.1				1		
								応用情報技術者試験対策	4通	3.3				1		
								ネットワークデータベース試験対策	3通	3.1				1		
								ネットワークデータベース試験対策	4通	3.3				1		
								フレックススタディ I	1通	3.1				1		
								フレックススタディ II	2通	3.2				1		
								フレックススタディ III	3通	3.1				1		
								フレックススタディ IV	4通	3.9				1		
								学外実習 I	1通	1.7				1		テーマを定め様々な調査などを行う科目。顕在ニーズに特化した科目のため、名古屋国際工科では単位を与える科目として設定していない。
								学外実習 II	2通	1.7				1		
								学外実習 III	3通	1.6				1		
								学外実習 IV	4通	1.7				1		
								自己開発 I	1後	0.4				1	年数回、スポット講義として行っている。クリエイターとして必要な心構え、イシューなどを教育。名古屋国際工科ではスポットとして行う。	
自己開発 II	2前	0.4				1										
創造性開発 I	2後	0.4				1										
創造性開発 II	3前	0.4				1										
ゲーム開発プロジェクト	3前	1.7					1	著名コンテストへの応募作品制作など、学生独自に任意の課題を設けて取り組む科目。名古屋国際工科では研究費の獲得等に当たる。								
クリエイティブワーク	4通	1.7				1										
エンジニアリングラボ	4通	1.7					1									
HAL EVENT WEEK I	1後	1.5					1	主要科目等で作成した課題を学内で発表するイベント。								
HAL EVENT WEEK II	2後	1.5				1										
HAL EVENT WEEK III	3後	1.5				1										
ゲームリサーチ	1前	1.7					1	社会の今のニーズに特化した科目のため、名古屋国際工科では該当なし。								
CG理論 I [グラフィックス表現]	2通	3.3				1										
3Dモデリング	2通	3.3				1										
Androidプログラミング	3通	3.1				1										
アンドロイドアプリ開発	4通	5				1										
CG理論(ゲーム物理)	3通	4.5				1										
ゲームクリエイション	1前	3.4				1										
ゲームエンジン[Unity]	1後	3.4				1										
ゲーム開発技術[VR]	4通	6.6				1										
合計(65科目)	-	114.3	34.5	0	-	-	-		合計(67科目)	107.7	64.3	-	-	-		

既存学校の統廃合計画

令和2年度			令和3年度			名古屋国際工科専門職大学 工科学部		
HAL名古屋（専門学校）			HAL名古屋（専門学校）			分 野 対 応		
4年制	入学 定員	総定員	4年制	入学 定員	総定員	入学 定員	総定員	
ゲーム4年制学科	35	140	ゲーム4年制学科	35	140	デジタル エンタテインメント学科	40	160
CG映像学科	35	140	CG映像学科	35	140			
アニメ・イラスト学科	35	140	アニメ・イラスト学科	35	140			
グラフィックデザイン学科	35	140	グラフィックデザイン学科	35	140			
カーデザイン学科	20	80	カーデザイン学科	20	80			
先端ロボット開発学科	20	80	先端ロボット開発学科	募集停止		情報工学科	80	320
高度情報学科	35	140	高度情報学科	35	140			
ミュージック学科	20	80	ミュージック学科	20	80			(名)
		(名)			(名)			
2年制	入学 定員	総定員	2年制	入学 定員	総定員			
ゲーム学科	20	40	ゲーム学科	20	40			
CG学科	20	40	CG学科	20	40			
WEB学科	20	40	WEB学科	20	40			
情報処理学科	20	40	情報処理学科	20	40			
ミュージック学科	20	40	ミュージック学科	20	40			
		(名)			(名)			
1年制	入学 定員	総定員	1年制	入学 定員	総定員	別科	入学 定員	総定員
国家資格学科	20	20	国家資格学科	20	20	国家資格別科(1年制)	40	40
		(名)			(名)			
夜間部	入学 定員	総定員	夜間部	入学 定員	総定員	夜間部		
ゲーム学科	30	60	ゲーム学科	30	60	科目履修プログラム		
CG映像学科	30	60	CG映像学科	30	60			
グラフィックデザイン学科	30	60	グラフィックデザイン学科	30	60			
WEBデザイン学科	30	60	WEBデザイン学科	30	60			
ネットワーク学科	30	60	ネットワーク学科	30	60			
情報処理学科	30	60	情報処理学科	30	60			
		(名)			(名)			
集計								
	入学 定員	総定員		入学 定員	総定員		入学 定員	総定員
HAL 昼間部合計	335	1080	HAL 昼間部合計	335	1080	大学 昼間部合計	160	520
HAL 夜間部合計	180	360	HAL 夜間部合計	180	360			(名)
		(名)			(名)			
	入学 定員	総定員		入学 定員	総定員			
R2 昼間部合計	355	1,160	R3 昼間部合計	495	1,600			
R2 夜間部合計	180	360	R3 夜間部合計	180	360			
		(名)			(名)			

日本の展望—学術からの提言 2010

提言

21世紀の教養と教養教育



平成22年（2010年）4月5日

日本学術会議

日本の展望委員会

知の創造分科会

この提言は、日本学術会議 日本の展望委員会 知の創造分科会の審議結果を取りまとめ公表するものである。

日本学術会議 日本の展望委員会 知の創造分科会

委員長	藤田 英典	(第一部会員)	国際基督教大学教養学部教授
副委員長	小林 傳司	(連携会員)	大阪大学コミュニケーションデザイン・センター教授
幹事	増渕 幸男	(連携会員)	上智大学総合人間科学部教授
	長谷川 壽一	(第一部会員)	東京大学大学院総合文化研究科教授
	三田 一郎	(第三部会員)	神奈川大学工学部教授
	塩川 徹也	(連携会員)	東京大学名誉教授
	松本 忠夫	(連携会員)	放送大学教養学部教授
	森田 康夫	(連携会員)	東北大学教養教育院総長特命教授
	山田 礼子	(連携会員)	同志社大学社会学部教授
	吉見 俊哉	(連携会員)	東京大学大学院情報学環教授
	苅部 直	(特任連携会員)	東京大学大学院法学政治学研究科教授
	河合 幹雄	(特任連携会員)	桐蔭横浜大学法学部教授
	小林 信一	(特任連携会員)	筑波大学ビジネス科学研究科教授
	鈴木 謙介	(特任連携会員)	関西学院大学社会学部助教

本提言の作成にあたり、以下の方々にご協力いただきました。

猪木 武徳	国際日本文化研究センター所長
川嶋多津夫	神戸大学・大学教育推進機構／大学院国際協力研究科教授 (「大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会・委員、特任連携会員)

※ 名簿の役職等は平成 22 年 3 月現在

要 旨

1 作成の背景

本分科会は、「日本の展望委員会」の下に、テーマ別検討分科会の一つとして、「知の創造分科会：現代市民社会における教養と教養教育—21世紀のリベラル・アーツの創造」という分科会名とテーマを与えられて発足した。このテーマ設定の趣旨は、次のようなものである。「現代社会は、人間、自然および社会に関わる科学と技術の際限のない発展を通じて膨大に集積され、かつ、たえまなく増大する「知」に媒介されて存在し、活動している。このような「知」の増大は、「知」のはげしい専門分化と体系の不透明化をともなっているが、人類が直面する現在の問題を認識し、未来の方向を模索するための総合的な「知」のあり方こそ、いま、強く求められている。21世紀の世界に展望を拓くために、人間、自然および社会に関わって人類が共有しなければならない「知」とは何か、「知」の専門分化と膨大な発展をその根本において理解しうる基礎的な「知」とは何か。全分野を包摂する学術の地平において、これをとらえる試みが必要とされている。21世紀のリベラル・アーツの創造とは、そのような課題である。」

本分科会では、このテーマとその趣旨を、次のように捉え、審議検討を重ねてきた。すなわち、現代の時代状況・問題状況、とりわけグローバル化する情報知識社会（「知識基盤社会」）および大学教育の大衆化と生涯学習社会の進展によって特徴づけられる21世紀社会の諸問題・諸課題を踏まえ、豊かな市民社会と持続的な経済社会の展開およびそれを支える「知の創造」の基盤となる教養として何が重要か、その形成という点で、大学教育、とりわけ教養教育に期待されるものは何かについて提言することである。以下は、その審議検討の成果を取り纏めたものである。

なお、本分科会の検討課題は、中央教育審議会「学士課程教育の構築に向けて（審議のまとめ）」（平成20年3月25日）に基づく文部科学省の審議依頼を受けて日本学術会議に設置された「大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会」（平成20年6月26日、以下、質保証委員会）の下に設置された「教養教育・共通教育検討分科会」（平成21年1月22日、以下、共通教育分科会）の検討課題と共通することから、委員は両分科会を兼任し、審議検討も両分科会合同で行うこととなった。作業スケジュールの関係上、質保証委員会：共通教育分科会の審議を先行させることとし、以下の諸点を中心に検討した。すなわち、大学改革の展開と教養教育の変遷、大衆化・多様化した大学・学生の現状と大学教育の役割、高度化・専門分化が進む学問・研究の現状および大学における教養教育と専門教育の関係、1991年の大学設置基準大綱化以降の教養教育の展開と現在の課題、現代社会における教養の意義と教養教育に期待されるもの、大学教育の分野別質保証と共通教育・教養教育の課題などである。その審議検討の成果を「質保証委員会：共通教育分科会」の報告として取り纏め、もう一方で、ここに「日本の展望委員会：知の創造分科会」の提言として取り纏めることになった。質保証委員会および共通教育分科会の報告を合わせて参照して頂ければ幸いである。

2 現状及び問題点

グローバル化の進む 21 世紀初頭の現在、地球環境・生態系破壊の危険性や、地域紛争・テロ、新型感染症、金融危機といった問題など、予測のつかない困難が人間・国家・人類社会を襲っている。他方、世界各国は、グローバルな経済競争のなかで自国の豊かさの維持・向上を図り、それぞれの社会内における種々の対立や貧困・差別などを解決しつつ、多文化共生・多民族共生とローカルな文化・社会の活性化を持続的に確保し促進するという課題や、それらの課題への適切な対応と活力ある豊かな市民社会の展開を図るという課題に直面している。

世界各国と人類社会が共通に直面しているこうした現代のさまざまな問題と課題は、それらに対応しうる知識・知性・教養の向上を切実に求めている。その知識・知性・教養とは、異質なもの（個人・民族・国家や宗教・文化）の間での相互信頼と協力・協働を促進し、それらの問題や課題の性質・構造を見極め、合理的かつ適切な解決方法を構想し実行していく基盤となるものである。しかるに、その基盤となるべき教養は低下していると言われ、その再構築が喫緊の課題だと指摘されている。

大学は、この教養の形成を中核的な役割の一つとして発展してきた。その役割は、「リベラル・アーツ (liberal arts)」を核とする教養教育 (liberal education) として概念化され、専門教育と並んで大学教育の中核的要素とされてきた。しかし、20 世紀半ば以降の社会の複雑化・流動化と学問・研究の高度化・専門分化や大学教育の大衆化が進むなかで、大学における教養教育の在り方が揺らぎ問い直されてきた。その揺らぎと問い直しは、グローバル化の進展とそれに伴う複雑・多様な問題や課題の重大性が自覚されるに伴って勢いを増し、その再構築は、大学教育の質保証・質向上という課題とともに、今や世界共通の課題となっている。

以上のような時代状況と現代社会の諸課題を踏まえて、教養と大学における教養教育の在り方について検討し、その再構築の可能性について提言することが、本報告書の目的である。

3 提言の内容

「教養」を定義し、その内容を特定することも、その定義や内容について社会的な合意や了解を形成することも、容易ではない。また、日本学術会議を含めて何らかの公的機関が、その定義や内容の特定を行うといったことも、妥当とは考えられない。それゆえ、以下の提言は、現代社会において重要と考えられるところを本分科会が整理し、一つの考え方として提示するものである。なお、本提言では、教養の核となるものについて、智恵や倫理と言われるものを含めて「知性」という言葉を用いるが、智恵や倫理を強調するために、知性と並記する場合もある。

本提言は二部構成となっている。前半 (1) は、現代社会が経験している変化とその特徴や問題・課題を踏まえ、それらの変化や問題・課題に適切に対応していくうえで重要と考えられるものを 21 世紀社会において期待される「新たな教養」の課題として整理したものである。後半 (2) は、その「新たな教養」の課題を含めて、大学における教養教育

の充実を図るうえで重要と考えられることを整理したものである。

(1) 現代社会の諸要請に対応しうる教養および教養教育の課題

① グローバル化時代の特徴と課題

21世紀は、グローバリゼーションとローカリゼーションが相互に絡み合い影響し合いながら同時進行する「グローバル化の時代」である。そこでは、世界各国の自律性と文化的特徴を相互に尊重しつつ共生していくというグローバルな合意・規範の下に、各国が世界共通の問題の平和的な解決に協働して取り組み、また、各国はそれぞれに自国社会の諸問題を解決し、豊かな文化の展開と社会の活力の維持・向上に取り組んでいくことが重要である。その取り組みに参加し、それを担っていくことのできる豊かな教養の形成、すなわち柔軟かつ創造的な知性および実践的能力の形成と、そのような教養を育み培うことのできる教育・大学教育の充実が求められる。

② メディアの地殻変動に対応しうる教養

情報コミュニケーション技術の革新・発展と知識・情報の増大に伴い、「メディアの地殻変動」とも言える変化が、経済活動、社会生活や研究・教育に大きな影響を及ぼし、その様式を再編している。このメディア環境の変化に対応しうるメディア・リテラシーは、増大する知識・情報を理解・評価し活用する能力の一部、教養の一部であると同時に、大学における学習や学術研究に必要とされる技法知の中核的要素として重要である。したがって、大学教育には、そのような技法知としてのメディア・リテラシーを高めるための教育の充実が求められる。

③ 知の地殻変動に対応しうる教養の再構築

20世紀半ば以降、例えば、生活水準の向上をもたらしてきた科学技術・経済の発展が地球環境・生態系の破壊などの危機を引き起こすというように、人間の営みが交叉反転し矛盾した結果をもたらすという事態が目立つようになった。自由・人権の拡大、自我の解放と個の確立や「豊かさ」の追求をはじめとする「近代（モダン）のプロジェクト」への信頼が揺らぎ、そのプロジェクトを支え先導してきた科学技術や「知」の在り方が問い直されるようになってきた（この知の在り方に関わる変化を「知の地殻変動」と呼ぶ）。この問い直しは、その根底において、価値と倫理の再編・再構築を迫っている。自己中心・自国中心・強者中心の生き方・考え方や社会の在り方ではなく、多様性と自他の違いを認め尊重しつつ、相互信頼と連帯・協働の輪を拓いていくことのできる生き方・考え方と社会の在り方を求めている。この求めに応えうる倫理の再構築とその倫理に裏打ちされた教養の形成を図っていくことが重要である。

④ 市民社会の課題と市民的教養の形成

現代社会において生起し深刻化するさまざまな問題や課題に適切に対応し、その平和的な解決を図っていくには、それらの問題や課題の解決に向けての多様な取り組み

に参加・協働する知性・智恵・実践的能力の形成と、それらの多様な取り組みを支え推進する基盤としての市民社会の豊かな展開が重要である。そのためには、次の三つの公共性を活性化することが重要である。第一に、集合的意思決定過程（政治）の開放性・透明性（情報公開・情報開示）が確保され、その過程への十分な市民参加があること（市民的公共性）、第二に、さまざまな問題や課題を自分たちの協力・協働により解決・達成すべきものとして引き受け、その協力・協働に参加する活力あるカルチャーが息づいていること（社会的公共性）、第三に、社会のすべての成員が、その尊厳を尊重され、安全かつ豊かな文化的・社会的生活を享受する権利を有する存在であることが、承認され前提となっていることである（本源的公共性：社会的存在としての人間の生存権に関わる公共性）。現代の多様化・複雑化・流動化する社会では、この3つの公共性の活性化とその担い手となりうる市民としての教養（市民的教養）の形成が、切実に求められている。

⑤ 現代社会の教養と教養教育の課題

現代社会が直面しているさまざまな問題や課題の性質と構造を見極め、合理的かつ適切な解決方法を構想し実行していくためには、その基盤となる知識と教養（知性・智恵・実践的能力）の向上を図っていくことが不可欠である。大学は、この知識の深化・蓄積・普及と教養の形成・向上を中核的な役割として担い発展してきた。特に、その教養形成の役割は、「リベラル・アーツ」を核とする教養教育として概念化され、専門教育と並んで大学教育の中核的要素とされてきた。この大学教育・教養教育のミッションを再確認し、その充実を図っていくことが、いま改めて求められている。

（2） 教養教育の充実と教養の再構築に向けて

① 21世紀の教養教育の課題

現代社会は、①「メディアの地殻変動」「知の地殻変動」とも言える諸変化とその変化のなかで生起している諸問題を抱え、そして、②それらの諸変化・諸問題が重なり合うなかで、20世紀までの社会と「知」の在り方の再編・再構築を迫られている。21世紀の大学教育・教養教育には、この二つの事実を踏まえ、その変化や諸問題・諸課題に適切に対応していくことのできる教養の形成を図っていくことが求められる。

② 21世紀に期待される教養：学問知・技法知・実践知と市民的教養

21世紀に期待される教養は、現代世界が経験している諸変化の特性を理解し、突きつけられている問題や課題について考え探究し、それらの問題や課題の解明・解決に取り組んでいくことのできる知性・智恵・実践的能力であると言ってよいであろう。その多面的・重層的な知性・智恵・能力を、学問知、技法知、実践知という三つの知と市民的教養を核とするものとして捉える。学問知は、学問・研究の成果としての知の総体であり、その学習を通じて形成される知である。それは、錯綜する現実や言説（研究を含む）を分析的・批判的に検討・考察し、同時に、諸問題を自分に関わる問

題として思慮し、そしてまた、自分の生き方や考え方を自省する知でもある。技法知は、メディアの活用、多種多様な情報・資料の編集、数量的推論、自国語・外国語、学術的な文章作成能力、言語的・非言語的な表現能力・コミュニケーション能力などを構成要素とする知で、学問知および実践知の学習・形成と活用の基礎となるものである。実践知は、日常のさまざまな場面で実際に活用・発揮（実践）される知で、市民的・社会的・職業的活動に参加・協働し、共感・連帯し、同時に、自らの在り方・生き方・振る舞い方を自省し調整していく知である。他方、市民的教養は、上記の三つの公共性、すなわち本源的公共性、市民的公共性、社会的公共性についての理解を深め、その実現に向けたさまざまな活動やプロジェクトに参加し、連帯・協働していく素養と構えを指す。現代の大学には、以上のような学問知・技法知・実践知という三カテゴリーの知と市民的教養を豊かなものとして育むこと、そして、そのための豊かな学びの機会と諸活動の場を提供することが求められる。

③ 大学教育のカリキュラム編成の課題

第一に、教養の形成とその形成を主目的とする教養教育は、一般教育に限定されるものでなく、専門教育も含めて、四年間の大学教育を通じて、さらには大学院での教育も含めて行われものであり、一般教育・専門教育の両方を含めて総合的に充実を図っていくことが重要である。

第二に、一般教育（ここでは外国語教育および保健体育を含む）は、教養教育の中核的な部分として、すべての学生が学修する「共通基礎教養」として位置づけられると同時に、一定の広がりとし総合性を持つものであることが重要である。

第三に、専門教育は、専門的な素養・能力の形成を系統的に行うものであるが、同時に、特に学士課程においては、教養教育の一翼を担う「専門教養教育」として行われることが重要である。

第四に、一般教育と専門教育が重なり合うところで行われる「専門基礎教養」の教育は、当該専門分野の基礎的素養のない学生でも積極的に取り組むことのできる内容構成と方法により行われることが重要である。この専門基礎教養の教育は、人文社会系の学生にとって意義のある科学的リテラシーを育むもの、人文系・理系の学生にとって意義のある社会科学的リテラシーを育むもの、理系・社会科学系の学生にとって意義のある人文的素養を培うものとして、充実を図ることが重要である。

第五に、学士課程における専門教育は、その教育目標として、次の三つの要件を備えていることが重要である。①自分が学習している専門分野の内容を専門外の人にも分かるように説明できること、②その専門分野の社会的意義について考え理解すること、③その専門分野を相対化することができること（当該専門分野の限界について理解すること）、の三つである。

第六に、日本語教育・外国語教育の充実を図ることが重要である。①あらゆる領域のリテラシー（科学的リテラシー／社会科学的リテラシー／人文学的リテラシー／メディア・リテラシー等々）の基礎となる言語の公共的使用能力（日本語リテラシー）

の向上を図ることが重要である。この能力は、さまざまな分野での専門的な活動（職業、研究）を市民と公共社会に開くと同時に、市民と社会の側から専門にアクセスするための鍵でもある。②国際共通語として広く使われている英語の教育は、従来の外国語教育とは別のカテゴリーに属するものとして、言語と文化を異にする他者との交流・協働を促進し豊かにするために、口頭によるコミュニケーション能力だけでなく、むしろアカデミック・リーディング、アカデミック・ライティングおよびプレゼンテーションを核とするリテラシー教育として充実を図ることが重要である。③国際化が進展する現代社会では、英語以外の外国語の教育も重要である。それは、世界の多様性の認識と異文化理解を促進するためにも、また、自国の言語文化を反省し、その特質を自覚し、それをより豊かなものにしていくうえでも重要である。

第七に、日本の多くの大学で行われてきた卒業研究や卒業論文の意義とメリットを再確認し、学士課程における教育・学習の総仕上げ、総括的・総合的な学びと探究の機会として充実していくことが期待される。

第八に、学生は、正規のカリキュラムや授業科目を通じてのみ学んでいるわけではない。部活動・サークル活動や各種のイベント、ボランティア活動やアルバイト等、キャンパスの内外での多様な経験を通じて、仲間をつくり、他者や社会への関わりを持ち、自ら学び考え自省し、諸能力を高め、教養を培い、自己を形成している。その学びと自己形成を豊かなものとするためにも、そして、人としての生き方、世界との関わり方や、市民としての社会への参加の仕方について学び考え、その根底において問われる倫理を育むためにも、キャンパスライフの場と諸経験の機会を安全で豊かなものにしていくことが重要である。

目 次

1	はじめに	1
2	現代社会の諸問題と教養および教養教育の課題	2
(1)	グローバル化時代の特徴と課題	2
(2)	メディアの地殻変動と知識基盤社会の諸要請	2
(3)	メディアの地殻変動と「知」の再編・再構築	3
(4)	市民社会の課題と市民的教養の形成	4
(5)	現代社会の教養と教養教育の課題	5
3	教養・教養教育の変遷と課題	6
(1)	「教養」概念の包括性と大学における教養教育の意義	6
(2)	教養主義・知性主義の没落と教養教育の再構築	7
(3)	大学教育の大衆化と教養教育の課題	8
(4)	日本における教養教育の変遷	10
(5)	アメリカにおける教養教育の変遷	11
(6)	学士課程教育の編成原理と現代化・適正化の動向	13
(7)	学士課程教育に関わる3つの概念と教養教育の理念	14
4	教養教育の充実と教養の再構築に向けて	15
(1)	21世紀の教養と教養教育の課題	16
(2)	21世紀に期待される教養：学問知・技法知・実践知と市民的教養	17
(3)	大学教育のカリキュラム編成：専門教育・一般教育・教養教育の関係	18
	<参考文献>	22
	<参考資料>知の創造分科会審議経過	24

1 はじめに

教養の欠如や低下が言われて久しく、そして、教養の向上・形成を課題としてきた大学における教養教育も、特に大学設置基準の大綱化（1991年）以降、形骸化・軽視の傾向が強まり、危機的状況にあるとの懸念が表明されてきた。例えば、中央教育審議会は、大綱化後約10年を経た平成14年に、「新しい時代における教養教育の在り方について」を答申し、大学における教養教育の課題について、幅広い視野から物事を捉え、高い倫理性に裏打ちされた的確な判断を行うことのできる人材の育成とそのため教養教育の再構築が喫緊の課題となっているとして、次のように提言した。「新たに構築される教養教育は、学生に、グローバル化や科学技術の進展など社会の激しい変化に対応し得る統合された知の基盤を与えるもの」でなければならない。そのためには「理系・文系、人文科学、社会科学、自然科学といった従来の縦割りの学問分野による知識伝達型の教育や、専門教育への単なる入門教育ではなく、専門分野の枠を超えて共通に求められる知識や思考法などの知的な技法の獲得や、人間としての在り方や生き方に関する深い洞察」が重要である。

この提言は、平成17年の中教審答申「我が国の高等教育の将来像」における総合的教養教育の提言に結びつき、21世紀が知識基盤社会の時代であるとの基本理解の下、「21世紀型市民」の育成を目指す新しい教養教育の構築を要請するところとなった。さらに平成20年の中教審答申「学士課程教育の構築に向けて」は、「学士力」という概念・考え方を提起し、その内実を教養教育の観点から捉えなおす作業が必要だとして、総合的・汎用的能力の形成の重要性を提言した。

とはいえ、これらの答申も、現代社会において重視されるべき教養とはどういうものか、そのための教養教育はどうあるべきかについて具体的に詳述・提示しているわけではない。実際、それを同定することは容易ではないし、一義的に定義・構想できるものでもない。例えば大学における教養教育の長い伝統を持つアメリカにおいても、教養の理念も教養教育のあり方に関する見解も、その時々時代状況や社会的課題を反映して振り子のように揺れ変遷してきた。その変遷過程で提起・重視された種々の考え方は現在も併存し、せめぎ合っている。ただし、トレンド的には古典的な教養および教養教育の理念・在り方に「現代的レリバンス」（現代社会の諸特徴・諸問題との関連性・適合性）のある諸要素が追加され重視されるようになってきた。しかし、その「現代的レリバンス」として何を重視するかについても、さまざまな意見や考え方があり、そのこともまた教養教育や大学教育の在り方についての議論を複雑化し、合意形成や方針決定を難しくしている。

教養と教養教育の課題と在り方を考えるに際しては、以上のような危機意識と混迷状況およびその背後にある現代社会の諸状況・諸問題・諸課題を踏まえることが重要である。また、生涯学習社会の実現が政策課題となり、進学率が50%を越えるほどに大学教育が大衆化した時代にあって、大学教育への期待やニーズも、学生の学習経験・学力やニーズ・関心も著しく多様化していることを踏まえることも重要である。

本分科会の課題と本報告の目的は、以上のような状況と問題や課題を踏まえ、アメリカをはじめ諸外国における教養教育・大学教育の動向なども参照しつつ、21世紀社会におい

て期待される「教養」と「教養教育」の理念・在り方について検討し、その再構築と豊かな展開の可能性・方向性について提示することにある。なお、本提言では、教養の核となるものについて、智慧や倫理と言われるものを含めて「知性」という言葉を用いるが、智慧や倫理を強調するために、知性と並記する場合もある。

2 現代社会の諸問題と教養および教養教育の課題

(1) グローバル化時代の特徴と課題

グローバル化の進む 21 世紀初頭の現在、地球環境・生態系破壊の危険性や、地域紛争・テロ、新型感染症、金融危機といった問題など、予測のつかない困難が人間・国家・人類社会を襲っている。アメリカ発の金融危機が世界経済を混乱に陥れたように、現代はローカル（国家的）な問題がグローバル（全地球的）な問題となる時代である。もう一方で、世界各国は、グローバルな経済競争のなかで自国の豊かさの維持・向上を図り、それぞれの社会内における種々の対立や貧困・差別などを平和的に解決しつつ、多文化共生・多民族共生とローカルな文化・社会の活性化を持続的に確保し促進するという課題に直面している。そうしたグローバルな問題や課題に国際レベルでも国内レベルでも適切に対応するためにも、国際的な協力協働とグローバル・スタンダード（世界的な基準や規範）の拡大が重要となるが、もう一方で、そのグローバル・スタンダードによってローカル・スタンダード（国内基準）を画一的に再編することが必ずしも適切とは言えない時代でもある。

このように、21 世紀は、グローバリゼーションとローカリゼーションが相互に影響し合いながら同時進行する「グローカル化の時代」である¹。ここにグローバリゼーションとは、グローバルな協力・協働によって対処・解決すべき問題の増大、人・モノ・カネ（資本）・文化のグローバルな移動・交流・相互依存の拡大、文化・規範のグローバルな波及・標準化などが進むことをさす。他方、ローカリゼーションとは、世界各国の自律性と文化的伝統を相互に尊重しつつ、平和的に共生していくというグローバルな合意・規範の下に、各国がそれぞれに自国社会の諸問題を解決し、豊かな文化の展開と経済・社会の活力の維持・向上を図る動きをいう。グローバル化時代と言われる現代は、このような「グローカル化の時代」でもあるからこそ、そのグローカルな状況と課題に対応しうる豊かな教養、すなわち、グローバルな課題にもローカルな課題にも適切に対応することのできる柔軟かつ創造的な知性・智慧・実践的能力が求められるのである。そして、そのような豊かな教養を養い培うことのできる教育・大学教育の充実と豊かな展開を図ることが重要なのである。

(2) メディアの地殻変動と知識基盤社会の諸要請

21 世紀は、「知識社会」「知識基盤社会」と言われるように、「知識」（情報を含む）の価値と重要性が以前にも増して高まる時代でもある。情報コミュニケーション技術

¹ R. ロバートソン（1992=1997）、阿部美哉訳『グローバリゼーション：地球文化の社会理論』東京大学出版会

(ICT) の革新・発展と知識・情報の増大・多様化に伴い、「メディアの地殻変動」とも言える変化が、経済活動・企業活動、社会生活や学問研究と教育に大きな影響を及ぼし、その様式を再編している。学問研究の高度化・専門分化が進む一方で、その総合・統合や学際的なアプローチの必要性・重要性が以前にも増して高まっている。

こうしたメディアの地殻変動と市場経済のグローバル化と知識基盤社会の進展に伴って、経済市場におけるシェア拡大と生き残りや科学技術開発をめぐる国家間・企業間の競争が激化し、同時に、企業活動や雇用市場の多彩化・流動化と職業やキャリアの多様化・流動化が進んでいる。その一方で、国家間や企業間でも個人間でも種々の格差が拡大し、「格差社会」の諸問題が顕在化し、深刻化する危険性も高まっている。

他方では、インターネットや検索エンジン、データベースの飛躍的な発展・普及により、あらゆるタイプの情報や知識が電子端末から簡易に得られる社会が出現し、知の在り方、知識・情報の蓄積・活用の仕方や人間関係にも功罪両様の大きな影響を及ぼしている。「いつでも、どこでも、だれでも」、意見やうわさを含む多種多様な情報を発信できるようになり、例えば、その影響は市民参加の促進を含めて政治の在り方にも及んでいるが、もう一方で、有害情報や「ネットいじめ」のように、子どもの世界に深刻な影響を及ぼしてもいる。学生の学習や人びとの意識・思考面での影響も拡大し、重大なものとなっている。簡便かつ迅速に利用可能な知識・情報が無限とも言えるほどに拡大している状況にあって、そうした知識・情報の全体像を把握することが難しくなるとともに、それらの日常的な利用・編集能力と批判的・構造的・創造的な思考力との混同や後者の低下が深刻化しているとの指摘もある。

こうした変化の進む時代において、その変化と時代の諸要請や諸課題に自律的・積極的に対応しうる知性・智恵・実践的能力の向上が求められている。その知性・智恵・能力は、国家・企業・個人や多様な集団のどのレベルでも、自らの進路を切り拓き、豊かな生活を持続的に確保していく自律的・積極的なものであることが求められる。それはまた、激化する競争が孕みもたらす歪みや対立、格差・貧困や差別・抑圧・迫害などに思いを致し、その解決と是正に向けた多様な取り組み（事業や協働的実践活動）に参画し協働するものでもあることが求められる。

(3) 知の地殻変動と「知」の再編・再構築

21世紀はまた、「ポストモダン」と言われる時代の諸問題・諸課題に適切に対応することが求められる時代でもある。20世紀半ば以降、自由・人権の拡大、自我の解放と個の確立、「豊かさ」の追求と人類福祉の向上をはじめとする「近代（モダン）のプロジェクト」への信頼が揺らぎ、そのプロジェクトを支え先導してきた科学技術や「知」の在り方が問い直されるようになってきた。西欧中心・国民国家中心、大人中心・男性中心の世界観・社会観や、合理性・効率性・普遍性・有用性を自明視し追求してきた科学技術や「知」の在り方が問い直されるようになってきた。

例えば、20世紀の二度にわたる悲惨な世界戦争は、核兵器の開発をはじめ科学技術の発展に裏打ちされて展開し、同時に、科学技術の発展や近代兵器の開発を促進するとい

う二面性を露わにした。グローバルな工業化の進展と経済の発展は、生活水準の向上をもたらしたが、その一方で、気候変動（地球温暖化）、オゾン層の破壊、環境汚染の増大などによる地球環境・生態系の不健全化や生物多様性の危機といった問題を引き起こすことにもなった。また、放射性廃棄物の蓄積増大も将来に問題を積み残している。しかも、これらの危機は、世界各国の協力・協働によってしか克服されえないものであるにもかかわらず、諸国間の利害の対立と調整、とりわけ先進諸国と発展途上国という対立軸に中国やインド等の新興国を加えた新たな枠組みでの利害の対立と調整という国際的な課題を鮮明にしている。医学・医療技術や医薬品・食品科学とその生産技術の進歩・発展は、健康の増進と長寿化に寄与してきたが、もう一方で、食生活・食文化や生活様式の再編を促進し、さらには、そうした食生活や生活様式の変化などとも相俟って、肥満症や高血圧・高脂血症・糖尿病といった生活習慣病（メタボ症候群）の増大の一因にもなっている。また、臓器移植や遺伝子組み換え技術の在り方、末期癌患者をはじめ治癒の見込みのない人びとの「終末期医療」（ターミナルケア）の在り方、さらには尊厳死の是非など、生命倫理と関係した問題も重要となっている。自己実現の重視や自由な生活・生き方の追求は、男女共同参画の条件整備の不十分さや低賃金・非正規の不安定雇用や貧困の増大などと相俟って、非婚化・晩婚化・少子化の一因となり、その結果、どのようにして「持続的な社会の再生産」を図るかということも重大な課題となっている²。こうした「知」の再編・再構築を迫る多種多様な変化と問題が起こっている事態は「知の地殻変動」と呼ぶこともできるだろう。

以上のようなさまざまな問題や課題は、これまでの「知」の在り方の問い直しと再編を迫ってきたが、もう一方で、これまでの、豊かさ・便利さや自由の拡大を追求してきた生活の仕方と生き方や西欧中心・国民国家中心の政治・経済の在り方の問い直しを迫っている。そして、その問い直しは、その根底において、価値・規範・文化と倫理の再編・再構築を迫っている。自己中心・自国中心・強者中心の生き方・考え方や社会の在り方ではなく、多様性と自他の違いを認め尊重しつつ、相互信頼と連帯・協働の輪を拡げていくことのできる生き方・考え方や社会の再構築が求められている。その再構築を担い志向する倫理の再構築と、そのような倫理に裏打ちされた教養の形成、知性・智恵・実践的能力の形成が求められている。

（４） 市民社会の課題と市民的教養の形成

以上のような種々の変化が進む時代にあって、グローバルな社会、ローカルな社会のどのレベルでも、また、集団レベルでも個人レベルでも、そこで生起し深刻化する諸問題や諸課題に適切に対応し、その平和的な解決を図っていくことが重大な課題となっている。民族・文化・宗教や思想信条の多様性と自他の違いを理解し、それぞれの尊

² 本提言と同時発出される日本学術会議『日本の展望』の一連の提言書、特に日本の展望委員会社会の再生産分科会『誰もが参加する持続可能な社会を』、地球環境問題分科会『地球環境問題』、人文・社会科学作業分科会『日本の展望—人文・社会科学からの提言』など参照。

厳と自律性を尊重し、利害・理念の対立や宗教・思想・信条の違いを乗り越えて、安全で豊かな社会の持続的な展開と、すべての人びとの安心と福祉の向上を図っていくことが、重要な課題となっている。そして、その課題達成に向けての多様な取り組み（事業や協働的活動）に参加し協働する知性・智恵・実践的能力の形成と、それらの多様な取り組みを活性化し推進する基盤としての市民社会の豊かな展開が、いま改めて要請されている。

この市民社会の豊かな展開にとって重要なのは、次の三つの公共性を活性化することである。第一に、各社会レベルにおける集合的意思決定過程（政治）の開放性・透明性（情報公開・情報開示）が確保され、その過程への十分な市民参加があること（市民的公共性）、第二に、各社会レベルにおけるさまざまな問題や課題を当該社会の成員が協力・協働して解決・達成すべき責任事項であると観念し引き受け、その協力・協働に参加する活力あるカルチャーが息づいていること（社会的公共性）、そして第三に、当該社会のすべての成員が、その尊厳を尊重され、安全かつ豊かな文化的・社会的生活を享受する権利を有する存在であることが、承認され前提となっていることである（本源的公共性：社会的存在としての人間の生存権に関わる公共性）。

現代の多様化・複雑化・流動化する社会において、この3つの公共性の活性化とその担い手となりうる市民としての知性・智恵・実践的能力（市民的教養）の形成が、いま切実に求められている。本報告では、以上のような三つの公共性に繋がっていく知性・智恵・実践的能力を「教養」の核になるものと捉えたい。

（5） 現代社会の教養と教養教育の課題

以上のような諸問題・諸課題は、世界各国と人類社会が共通に直面しているものである。その問題解決と課題達成を図っていくには、個人・集団・民族・国家や宗教・文化などさまざまなレベルでの自他間の相互信頼と協力・協働を促進し、グローバルな社会、ローカルな社会がそれぞれに直面している問題・課題の性質と構造を見極め、合理的かつ適切な解決方法を構想し実行していくうえで、その基盤となる知識と教養（知性・智恵・実践的能力）を向上させていくことが不可欠である。しかるに今日、その現代的な市民社会・経済社会の基盤となるべき知識・教養、「知識基盤社会」の基盤・中核となるべき知識・教養は、大きく揺らぎ、その再構築が重大な課題となっている。

大学は、この知識の深化・蓄積・普及と教養の形成・向上を中核的な役割として担い発展してきた。特に、その教養形成の役割は、「リベラル・アーツ (liberal arts)」を核とする教養教育 (liberal education) として概念化され、戦後の日本やアングロサクソン系の国々では専門教育と並んで大学教育の中核的要素とされてきた。また、大学教育が専門教育を中心に編成されてきた国々でも、教養の形成は大学教育のミッションの一つとされてきた。しかし、20世紀半ば以降、一方で社会の複雑化・流動化と科学技術・研究開発の高度化・専門分化が進み、他方で大学教育の大衆化が進むなかで、大学における教育・研究の在り方も教養教育の在り方も、揺らぎ問い直されてきた。その揺らぎと問い直しは、上記のようなグローバル化の進展とそれに伴う複雑・多様な問題や課題

の重大性・喫緊性が自覚されるに伴って勢いを増してきた。かくして、大学における教育・研究と教養教育の再構築は、大学教育の質保証・質向上 (Quality Assurance/Quality Enhancement) という課題と共に、重大な課題となっている。日本学術会議が「日本の展望」の一つのテーマ領域として「知の創造：教養と教養教育の再構築」を設定した所以であり、そして、そのテーマ設定に応えることが本報告書の課題である。

3 教養・教養教育の変遷と課題

(1) 「教養」概念の包括性と大学における教養教育の意義

教養とは何かを定義することは、容易なことではない。その捉え方は識者の間でも多様であり、かつ歴史的に揺れ動いてきた。

外国語で日本語の「教養」に当たると見なされてきたのは、例えば、英語・フランス語では culture、ドイツ語では Bildung、ギリシャ語では paideia、ラテン語では humanitas である。しかし、一般に文化と訳される culture は、日本で「教養」と言われてきたものを含むが、それを越えた広がりを持つ概念でもある。フマニタス humanitas も同様で、人間性と言われるもの、人間の人間たる所以のものを指す概念であるから、日本語の「教養」概念に近いと見ることもできるが、人間たる存在様式により基底的な特性、一般に「人間性」と言われるものをも含んでいる。それに対して、日本語の「教養」は、例えば「教養人」や「教養がない」といった表現にも表れているように、一般に知的・文化的な高尚さやエリート性・高貴性を含意して使われがちであるから、フマニタスは日本語の「教養」よりも広い概念と見ることもできる。他方、陶冶・訓練や教育と訳されるビルドゥング Bildung やパイディア paideia は、教養なるものそれ自体というよりは、英語の education とほぼ同義で、人間を人間たる所以の特性（人間性や文化的素養と品位）を備えた存在に育成すべく働きかけていくことを指示する概念である。

このように、「教養」という語は、人間性や文化的な知識・素養と品位を指し、もう一方で、その人間性や文化的素養・品位を「教え養うこと＝教育」を指すが、各種の国語辞典や漢和辞典も、その二つの意味を持つものとして定義している。しかし、日常的には、例えば、「教養のある人」「教養を高める」や「教養人」「知識人」などの表現が示すように、どちらかというとも前者の意味で使われることが多い³。それだからこそ、「教養教育」という熟語も可能なのである。

以上のような簡略な概念的・語源的検討からも、教養について考える上での重要な視点が示唆される。第一に、教養は人間性や知的・文化的な豊かさ（素養・品位）に関わる概念であり、第二に、教育や豊かな文化的経験を通じて育まれるものであり、そして第三に、歴史的には、身分制・貴族制社会を含む階級社会（的遺制）を基盤にして、エ

³ 『日本国語大辞典』（第二版、小学館）によれば、中国では、後漢書・鄧禹伝に「修整閭閻、教養子孫」とあり、教育の意味で使われ、日本でも『西国立志編』（1870-71年）や『具氏博物学』（1876-77年）で「教養する」という動詞形で用いられており、「教育」と同じ意味であった。また、上海辞書出版社刊『辞海』によれば、三国時代・魏国の竹林七賢の一人・嵇康は『与山巨源絶交書』に「今但愿守陋巷、教養子孫」と書き記しており、文化品德の修養を指すとしている。

リートの象徴的・要件的素養（エリート性）を含意するものとして形成され観念されてきたようだということである⁴。

しかし現代社会では、「格差社会」と言われるように種々の階層的格差はあるものの、大衆民主主義の時代と言われて久しく、高等教育・大学教育の大衆化も著しく進んでいる。しかし、それにもかかわらず、「大衆教養主義」さえもが衰退したと言われ⁵、そして、「はじめに」でも言及したように、中教審の答申その他でも繰り返し、教養の再構築と教養教育の再活性化の必要性・重要性が提起されている。こうした事態と問題提起を踏まえるとき、上記第二の、教養なるものが教育や豊かな文化的経験を通じて育まれるものだという視点が重要となる。教養として何が重要と考えるかは、時代によっても社会によっても多様であろうが、それは教育と深く結び付いているからであり、教育、とりわけ大学教育（大学における教養教育）が、その形成の中核的な役割を担ってきたからである。

（2） 教養主義・知性主義の没落と教養教育の再構築

古典的な「教養」は、広い意味での階級社会（その遺制を色濃く残した社会）を基盤にして、エリート性を含意しつつも人格の陶冶を含む啓蒙主義的な理念として構築されてきた。そして、特に 19 世紀後半以降の産業社会と市民社会の進展を背景にして、近代的な産業社会・市民社会（政治社会）に参入し、そこで成功するにふさわしい知的・文化的素養や倫理・規範を身につけていることとして観念され評価されるようになった。言い換えれば、教養は、エリート性を維持しつつ、「近代＝産業＝市民社会」において成功するための重要なパスポートとして機能してきた。そして、この間、その理念と機能は、「教養主義」（エリート性を具備した「教養」を重視し志向するカルチャー）によって維持され展開してきた。この伝統は、日本を含む先進諸国では、経済の高度成長と高等教育の大衆化が急速に進んだ 1970 年頃までは、エリート性を徐々に低下させてきたとはいえ、個人的成功の要件として機能し、その機能にも裏打ちされた「大衆的教養主義」として曲がりなりにも維持されてきた⁶。

しかし、1970 年代後半以降、「教養主義の没落」「教養主義の終焉」とも言われる変化が起こり、その変化に対する危機意識が表明されるようになった⁷。その変化と危機意識の背景には、次のような社会と大学教育の変化があった。前述のようなグローバル化の進展やメディアの地殻変動に伴って、国際的な経済競争の激化と産業構造・企業活動・

⁴ 第三の「エリート象徴的・要件的素養（エリート性）」については、イギリスにおけるジェントルマンの教養とカレッジ（学寮）の教育についても概説している潮木守一『世界の大学危機-新しい大学像を求めて』（中公新書、2004年）参照。

⁵ 竹内洋『教養主義の没落：変わりゆくエリート学生文化』中公新書、2003年

⁶ 竹内洋、前掲書

⁷ 竹内洋、前掲書；A・ブルーム（1987=1988）菅野盾樹訳『アメリカン・マインドの終焉：文化と教育の危機』みすず書房；E・D・ハーシュ（1987=1989）中村保男訳『教養が国をつくる：アメリカ立て直し教育論』ティービーエス・ブリタニカ；R・ホーフスタッター（1963=2003）田村哲夫訳『アメリカの反知性主義』みすず書房

仕事世界の流動化・複雑化、豊かな情報消費社会の進展とライフスタイル・価値観の多様化などが進んだからであり、もう一方で、大学教育のさらなる大衆化と学問・研究の専門分化・高度化に伴って、学生の学力や学習意欲・興味関心の多様化と専門教育・実学教育のウェートを高める傾向が目立つようになったからである。かくして 1980 年代半ば以降、大学教育の質向上や「卓越性の追求」をスローガンに掲げた改革と、一般教育・教養教育の見直しと再興・再構築を目指す改革の動きが活発化することになった。

しかし、この改革課題は容易なものではない。とりわけ教養の再構築と教養教育の再興・再活性化は難しい課題である。そこで、その再構築・再活性化の可能性と方向について検討・提言するに先だって、以下では、大学教育の大衆化が進んだ現代の大学教育・教養教育が直面している問題状況および課題と、大学における教養教育の変遷について略述する。

(3) 大学教育の大衆化と教養教育の課題

アメリカやカナダでは 1970 年代以降、大学進学率が 5 割を超え、大学教育の大衆化がさらに進んだが、日本でも、90 年代後半以降、進学率が 40% を越え、2000 年代にはさらに上昇し (08 年 52%)、大学教育の大衆化は新しい段階に入った。その結果、こんにち、学生の基礎学力や興味関心・ニーズは著しく多様化しており、750 を越える大学がその多様化した学力・関心・ニーズに対応すべく、多種多様なカリキュラムやプログラムの提供をはじめ、種々の改善に取り組んでいる。

例えば、多くの大学で初年次教育の導入・充実が図られており、補習教育 (remedial education) を行っている大学も少なくない。対人関係能力やコミュニケーション能力の低下に対する対応が必要だと言われるなかで、参加型の授業やグループ学習・体験学習の拡充も進んでいる。さらには、産業構造・企業活動や雇用市場の多様化・流動化と卒業後の進路・キャリアや企業の雇用戦略・採用基準の多様化・複雑化などに対応して、実用的なスキルの育成や就職相談・キャリア開発の充実にも力を注ぎ、カリキュラム編成や各種の訓練プログラムにも反映させている。その一方で、学問研究の高度化・専門分化が進むなかで、専門教育のウェートを高めるという圧力も強まっている。グローバル化の進展に伴い、英語をはじめ外国語教育についても配当時間の増加と内容・方法の改善を図っていく必要性も高まっている。さらには、知の再編とメディアの地殻変動や企業活動の多様化が進むなかで、「知の技法」やプレゼンテーション能力の習得・形成も重視されるようになってきている。しかも、冒頭の「はじめに」でも言及したように、教養教育について中教審答申「新しい時代における教養教育の在り方について」(平成 14 年) は、幅広い視野から物事を捉える能力、高い倫理性に裏打ちされた的確な判断を行う能力、「専門分野の枠を超えて共通に求められる知識や思考法」の習得や「人間としての在り方や生き方に関する深い洞察」を培うことも重要だと述べている。

このように、こんにち大学教育は、実に多様な社会的要請や学生のニーズ・関心に対応することが求められている。しかし、そこには幾つもの無視しえない制約や困難がある。ここでは、学士課程教育の在り方、とりわけ教養教育の在り方に関わって特に重要

な制約・困難として、以下の5点を確認しておく。

第一は、制度的・構造的な矛盾・制約である。現行制度では、以上のことすべてを標準在学期間4年という制約のなかで行わなければならない。戦前の教育制度では、教養教育は3年制の旧制高校で行われ、専門教育は同じく3年制の大学で行われていた。つまり、戦前は6年かけて行われていた教養教育と専門教育を、戦後の新制大学では4年間で行うことになった。この間、学問も社会も飛躍的に高度化・複雑化し、大学教育への要請や期待も増大し続けてきた。その増大する要請や期待に短くなった4年という期間でどう対応していくかという、矛盾に満ちた難しい課題に、こんにちの大学は直面しているということである。

第二は、職業・生活適応型の実用的教育プログラムの拡充を図るという要請・課題である。上述のように、大学進学率の上昇に伴い、学生の卒業後の進路・キャリアの多様化が進み、他方では、ICT化・グローバル化や国際的な経済競争の激化と産業構造・企業戦略・雇用市場の多様化・流動化が進んでいる。また、不況・景気後退による就職難や不安定な非正規雇用の増大などが深刻な問題となっている。こうした諸事情が重なるなかで、各種の資格取得や職業的スキル形成に向けた実用的な教育プログラムの拡充への要請が強まり、実際、その拡充が進んでいる。

第三は、学生の基礎学力の多様化への対応という新たな課題である。大学進学率の上昇に伴い、そしてまた、いわゆる「ゆとり教育」改革とその一環としての学習指導要領の改訂（選択科目の増加や必修教科の単位削減など）や大学入試改革（特に入試科目の削減）などが相俟って、大学入学時点での学生の基礎学力が著しく多様化し、かつての大学教育の水準から言えば明らかに補習教育を必要とするような学生も増大している。

第四は、大学教育のパフォーマンス／アウトカムに対する統制圧力が強まっていることへの対応という課題である。大学教育の質向上や説明責任への関心・圧力が強まるなかで、大学評価（認証評価を含む）が義務化された。さらには、世界的な改革動向も相俟って、教育のアウトカム評価・パフォーマンス評価の導入という圧力が強まっている。しかし、こうした評価は、新たな時間と労力を要するというだけでなく、大学内での合意形成が難しく、また、その具体的な方法を工夫・考案することも容易ではない。というのも、大学の中心的な教育課題とされている自由な精神や、批判的思考力、創造性などは、一律の画一的・定型的な評価になじまないからである。

第五は、財政的制約である。日本では、私立大学が大学数でも収容学生数でも7割以上を占めており、そのほとんどすべての大学は、授業料収入を大学財政の基盤としている。こうした状況にあって、特に小・中規模の私立大学を中心に、財政的な制約が大きく、教育の充実・質向上に必要な教職員の確保・増員や、教育プログラム・学習支援プログラムの拡充を図ることは必ずしも容易ではない。

以上のうち、第三の「学生の基礎学力の多様化」という事態は、大学教育の前提として、適切かつ十全に対応していくべきものである。それは、憲法や、国連の世界人権宣言、人権規約も規定する教育権・学習権を保障するためにも、また、生涯学習社会の実現という政策的・社会的方針に沿うためにも、さらには、21世紀の知識基盤社会への対

応や豊かな市民社会の展開を担う人材・市民の育成の充実を図るうえでも、欠かせないことである。第二の「職業・生活適応型の実用的教育プログラムの拡大」という動向については、大学における一般教育・教養教育の理念の凋落や質的低下を招く一因とも考えられる⁸。しかし、大学教育の大衆化・ユニバーサル化に伴う半ば避けがたい傾向と言えるものでもあり⁹、また、大学教育を含めて教育が経済社会に人材を送り出す機能を基本的なものとして担っている以上、適切な範囲と方法で対応していくことは必要かつ妥当なことであろう。

それに対して、第四の「教育のパフォーマンス／アウトカム統制への圧力」は、1990年代後半以降の世界的な教育改革動向のなかで一つの大きな流れとなってきたものである。しかし、その適切性や必要性・有効性については種々の議論があり、特に教育関係者の間には強い批判がある。その批判の主な理由は、それが特定の関心や考え方（イデオロギー）に基づくものであって、機能的な合理性や教育的な適切性・妥当性を必ずしも備えておらず、しかも、その有効性については理論的にも経験的・実証的にも、ほとんどまったくと言っていいほどに根拠がない／示されていないという点にある。それどころか、そうした統制は、一方で、さまざまな膨大な作業を必要とし、本来は教育に投入されるべき大学関係者（教育関係者）の時間の劣化を招き、他方で、カリキュラム編成や教育指導面でも学生の学習面でも、偏りや矮小化を招く危険性が大きい。

（４） 日本における教養教育の変遷

日本の大学における教養教育は、戦後の学制改革による新制大学の発足に際して導入されたものであり、以下のような経緯があったことはよく知られている。

- ・アメリカの影響を受けて、「民主的市民の育成」¹⁰を目標として導入された
- ・多くの大学人が、理想に燃え情熱を傾け、新しい教養教育の在り方について活発な議論を展開した
- ・具体的な教育内容は、大学基準協会での議論を経て、人文科学、社会科学、自然科学の三系列で構成するものとされた
- ・実際の教養教育は、主に新制大学に統合された旧制高校や師範学校に所属していた教員が担うことになった。

教養教育は、こうした経緯を経て導入され、「一般教育科目」として制度化された。しかし、早くも昭和 30 年代には、当初教養教育を担った旧制高校・師範学校出身教員の退職に伴う教員構成の変化や、経済界からの専門教育重視の要望が強まるなかで、その軽視が言われるようになった。その後も議論は続き、1970 年代には、専門への学生の早期抱え込みや教養部と専門学部との格差解消といった関心と動きなども重なるなかで、教養教育の形骸化や「教養課程・専門課程」区分の硬直性などが問題視されるようになった。そして、1991 年には大学設置基準が大綱化され、「教養課程・専門課程」の区分

⁸ A・ブルーム（1987=1988）前掲『アメリカン・マインドの終焉』

⁹ M・トロウ著、野郁夫・喜多村和之訳『高学歴社会の大学』東京大学出版会、1976年

¹⁰ 海後宗臣・寺崎昌男（1969）「大学教育（戦後日本の教育改革 第9巻）」東京大学出版会

も、一般教育（教養課程）の領域別履修区分と履修単位数の規定も廃止された。かくして、この大綱化により、国立大学を中心とした「教養部」の解体が一気に進み、現在に至っている。

むろん、この間、多くの大学人や大学は、そうした形骸化や軽視・退潮傾向を憂慮し、随所で議論を繰り広げ、例えば教養科目の「くさび型」配置や教育内容の総合化・現代化など、種々の改善・活性化の試みを行ってきたのであって、座視し成り行き任せにしてきたわけではない。しかし、そのさまざまな取り組みも必ずしも功を奏することにはならなかった。かくして、平成9年の大学審議会答申「高等教育の一層の改善について」や冒頭「はじめに」でも言及した平成14年の中教審答申「新しい時代における教養教育の在り方について」をはじめ、この十数年、各種の答申や報告書で、教養の低下と教養教育の形骸化・衰退に対する危機意識や、「教養教育の重要性とその再構築が喫緊の課題になっている」との認識が、繰り返し表明されることになった。

とはいえ、そうした近年の答申等の指摘や論調は、戦後間もなくの教養教育をめぐる議論とは異なるニュアンスを次第に強めてきている。その変化は、教養教育の究極の目標として想定されていた「民主的社会」とその豊かな展開を担う「民主的市民の形成」という観点が後景に退き、より実践的・実用的な観点が重視され、教養の中身を構成する知識や能力が重視される、といったものである。後者は、最近の「学士力」「社会人基礎力」や「汎用的スキル (generic skills)」などの概念・考え方に端的に表れている。むろん、そこで意図されている各種の能力・スキルも、その形成に関わる大学教育の役割も、否定すべきものではない。とはいえ、そうした側面を過度に重視し、教養教育の意義と役割を矮小化することは適切ではない。

(5) アメリカにおける教養教育の変遷

アメリカの大学は、教養教育の長い伝統を持ち、戦後日本の大学改革と教養教育の導入に大きな影響を及ぼした。そのアメリカにおいて、大学の教養教育が戦後どのように展開してきたかを見ておくことは、現代日本における教養教育の課題と在り方を考えるうえで意義のあることであろう。

周知のように、アメリカの大学における学士課程教育は、基本的には教養教育（リベラルアーツ教育）として行われてきた。とはいえ、その教養教育は、必ずしも「専門教育」と対比・区別される「教養教育」のみによって構成されてきたのではない。専門教育に相当するものも「専門教養教育」と言ってもいいような教育として構成・提供されてきた。この点は日本とは異なる特徴だと言える。そうした違いがあるにしても、教養教育の長い伝統を持つアメリカでも、その形骸化や不適切さが繰り返し問題視され、改革・改善の努力が積み重ねられてきた。

例えば、コロンビア大学の場合、一般教育（GE : General Education）は、かつての日本の国立大学の教養部に相当する全学共通の「コロンビア・カレッジ」で行われてきたが、1919年の改革以来、コア科目として 現代文明、人文学 A、人文学 B が設定されてきた。さらに1990年の「コア・カリキュラム改革」により、学士課程は小規模セミ

ナーを中心にしたコア・カリキュラム (CC) とメジャー (Major) /特化集中プログラム (Concentration) によって構成され、CC としては、現代文明 (経済学・政治学・哲学・歴史学)、文学 (Literature Humanities)、芸術 (Art Humanities)、音楽 (Music Humanities)、および文化、科学、論理学・修辞学、外国語、体育が課されることになった。

ハーバード大学の場合も、コロンビア大学の場合と同様、学士課程教育は全学共通のハーバード・カレッジで行われてきた。そこでの一般教育 (GE) は、学長コナントの改革として知られる 1945 年の改革により、人文・社会・自然の 3 系列それぞれの諸科目の選択履修が規定され、合わせて、古典と「自由な民主社会の多様性」が重視されることになった。それから約 30 年後の 1979 年に「コア・カリキュラム改革」が行われ、コア・カリキュラムは<文学と芸術 A、同 B、同 C、科学 A、同 B、歴史研究 A、同 B、社会分析、外国文化、道徳的推論、数量的推論>の 11 領域からの選択必修となり、これが約 30 年にわたり続くことになった。しかし、グローバル化の進展をはじめとする社会の変化と学生の興味関心や学力その他の多様化が進むなかで、1997 年には「コア・カリキュラム検討委員会の作業報告書が公表され、その後も、カリキュラム評価委員会 (報告書 2004 年)、一般教育委員会 (報告書 05 年) と、検討作業と報告書の公表が続いたが、いずれも決定には至らなかった。その後、07 年になって、ようやく、一般教育作業委員会の最終報告書が公表・承認され、①審美的・解釈的能力、②文化と信念、③実証的・数学的思考、④倫理的思考判断、⑤生命科学、⑥自然科学、⑦世界の諸社会、⑧世界のなかのアメリカ合衆国、の 8 領域を選択必修とする新カリキュラムが、2009 年度入学生から実施された¹¹。

他方、シカゴ大学では、1930 年のハッチンズ改革により、4 つの大学院研究科 (4 Graduate divisions) と学士課程教育を担当する全学共通カレッジ (College Division) からなる体制になったが、1965 年のレヴィ改革では、学術基礎教育の充実を目的に、共通カレッジが 5 つの学群 (Collegiate divisions : 人文学、社会科学、生物科学、自然科学、新総合科学) に分割され、「新総合科学」学群以外は対応する大学院研究科との繋がりを持つものとなった。その後、1999 年の学部カリキュラム改革により、学士課程の履修要件は 42 クォータ、その内訳は一般教育 (GE) 15 クォータ、特化集中プログラム 9-19 クォータ、選択 8-18 クォータとなり、一般教育 (GE : Common Core) の内訳は人文学 6 クォータ、科学 6 クォータ、社会科学 3 クォータとなった。

以上、三つの大学における学士課程教育の変遷を概観したが、これだけを見ても、これからの教養教育の在り方を考える上で、幾つか重要な示唆を得ることができる。第一に、教養教育の在り方は時代とともに変化しているということである。リベラルアーツ教育 (教養教育) の長い伝統を持つアメリカにおいてさえ、その在り方は時代とともに変化しており、特に 1980 年代以降は、一般教育を中心に、形骸化や適切性・有効性の低下が問題視され、その再構築が図られてきた。第二に、どのような考え方に立ち、何

¹¹ 深野政之 (2008) 「ハーバードのカリキュラム改革—5 年間の軌跡」、『大学教育学会誌』 30(1)、96-102 頁

をどのように重視し、それをどのように具体化するかという点で、その実態は大学によってさまざまである。また、ハーバード大学における 1990 年代後半からの約十年にわたる検討過程が示すように、大学内でも多様な意見や考え方が対立・交錯している。第三に、そうは言っても、趨勢としては、カリキュラム・教育内容の「現代的適切性 (relevance)」を高めるという方向に向かっている点で共通性がある。第四に、日本では大学設置基準の大綱化により、一般教育と専門教育の垣根の撤廃に加えて、一般教育の領域別履修区分や履修単位数の規定も廃止されたが、上記三大学ではいずれも、幅広い総合的な学習を重視する観点から、領域別履修区分とそれぞれの履修単位数を定めている。第五に、日本では大綱化以降、大半の国立大学 (法人) の教養部は廃止されたが、アメリカの多くの大学では、教養部に相当する大学共通カレッジで一般教育が行われている。

(6) 学士課程教育の編成原理と現代化・適正化の動向

前二項では、日本とアメリカにおける教養教育・学士課程教育の変遷を概観したが、そこには、振幅の大小はさまざまであるものの、振り子 (swinging pendulum) のように揺れ動いてきたという感さえある。その一端の原因は、学士課程教育をどう編成するかについて種々の対立する考え方があるからであろう。その主な対立点は相互に関連し合う次の三つである。第一は、①広がり (Breadth) 重視か、②共通コア (Common Core) 重視か、③専門基礎・特化集中性 (Major/Concentration) 重視かという対立点、第二は、①必修重視か、②選択重視かという対立点、第三は、①古典重視 (Great Books)か、②ディシプリン重視か、③現代的レリバンス重視かという対立点である。

第一の対立点については、大学によって状況はさまざまだが、傾向としては、①の広がり的重要性を考慮しつつ、②の共通コアと③の専門基礎・特化集中性の、バランスのとれた充実を図るという方向が目立つように見受けられる。第二の対立点では、一時期 (1970 年代～80 年代)、大学だけでなく中等教育でも選択重視の傾向が強まり、特にハイスクール段階では「ショッピング・モール」のようになっていると揶揄・批判された。しかし、近年は共通コアを含めて必修・選択必修のウェートを高める傾向が強まっているように見受けられる。第三の対立点については、日本では特に大学設置基準の大綱化以降、専門教育重視 (ディシプリン重視) の傾向が強まったと言われてきた。他方、アメリカでは、①の古典重視が後退し、③の現代的レリバンス重視が戦後一貫して強まり、②のディシプリン重視については、現代的レリバンスとともに、その内容の適正化と充実を図る傾向にあると言える。なお、前項で紹介したシカゴ大学のように学群制 (Collegiate divisions) を採用している大学もあるが、アメリカの多くの私立大学は、ハーバード大学やコロンビア大学と同様、全学共通の大学カレッジ (University College) で学士課程教育を行っている。この点は、教養学部方式を採用している少数の大学を除いて、大半の大学が学部制を採用している日本の場合と大きく異なる点である。

学士課程教育の編成原理に関する以上のような傾向に加えて、幾つか近年の動向として注目に値する点がある。その第一は、教員・教授 (instruction) サイドを重視する観

点から、学生・学習 (learning) サイドを重視する観点へのシフトが起こっていることである。ただし、後者の観点を重視する各大学のカリキュラム改革や教育改善・充実の動きは、必ずしも「学士力」等の考え方や学習成果 (performance/outcome) の重視を主張する近年の改革動向に与するものではない。むしろ、多くの大学とその教員は、そうしたマクロな改革動向に批判的である。第二の動向は、グローバル化の進行や東西冷戦構造の崩壊等に伴う国内・国際社会の変化 (複雑化・流動化) や「知の再編」と言われる変化などに対応して、カリキュラム編成面でも教育内容・学習形態の面でも、外国語学習の新たな展開や、異文化理解の促進、国際交流プログラムの導入・拡充、インターシップの拡大なども含めて、「現代的レリバンズ」の確保・充実や参加・体験型の教育・学習プログラムの拡大が進んでいることである。第三は、学生の出身背景や基礎学力・興味関心や卒業後の進路・キャリアの多様化などと情報コミュニケーション技術の革新・普及などに対応して、初年次教育、補習教育 (remedial education)、論文の書き方 (effective writing) やメディア活用法の指導の充実、学習 (支援) センター (Learning Commons) の開設・充実などが進んでいることである。

(7) 学士課程教育に関わる3つの概念と教養教育の理念

従来、学士課程教育の議論では、教養教育 (LE : Liberal Education)、一般教育 (GE : General Education)、コア・カリキュラム (CC : Core Curriculum) という、相互に重なり合う三つの概念が広く用いられてきた。前項までの叙述では、それらの概念を特に明確化することなく用いてきたが、教養教育の意義と目的 (理念) を再考するためにも、ここで、それらの意味について、主にアメリカにおける使われ方を参考にして、簡単に確認しておこう。

教養教育 (LE : Liberal Education) は、リベラルアーツ (liberal arts) に由来し、その起源はヨーロッパ中世の自由7科 (3科 : 文法・修辞学・論理学、4科 : 算数・幾何・天文・音楽) に遡るとされている。アメリカにおけるLEの目的規定では一般に、その中心的な目的は「精神の解放 (“to liberate the mind”)」¹²、すなわち、自由な精神の形成にあるとされている。その意味で、教養教育 (LE) は、基本的には、伝統・因習・偏見などに囚われることなく、また、他者の意見や知識人やマスメディアを含む権威・権力の見解・圧力などに惑わされ制約されることなく、自由かつ論理的・批判的・創造的に思考・判断・行動することのできる「自由な精神・知性」の形成を志向するものと言える。自由7科も、その伝統を引き継ぐリベラルアーツ・カリキュラムも、そうした「自由な精神・知性」形成の機能を持つものとして構想されていると言ってよいであろう。

それに対して、一般教育 (GE : General Education) は、専門教育との対比で導入された概念である。したがって、それは、専門的学習の前提となる基礎的な知識・素養・思

¹² 例えば、ハーバード大学の一般教育委員会の報告 (2005年11月) : Harvard University, “Report of the Committee on General Education” November 2005.

考力などの形成を主目的とする専門基礎教育として位置づけられてきたと言える。とはいえ、それは、もう一方で、リベラルアーツ・カレッジが伝統的に担ってきた「民主的市民の形成」という役割（教養教育の一つの重要な役割）を含むものとしても位置づけられてきた。ところが、前述のように、20世紀半ば以降、とりわけ1970年代以降、科学・技術の飛躍的發展と学術研究の高度化・専門分化や政治・経済・社会の複雑化・流動化が進むなかで、学士課程における専門教育に期待されるものも拡大・高度化し、その期待・圧力に対応して専門基礎教育のウェートが高まってきた。その結果、「民主的市民の形成」という一般教育のもう一方の役割が軽視・縮小される傾向が強まることになった。しかし、グローバル化や科学・技術の飛躍的發展と政治・経済・社会の複雑化・流動化が進むなかで、グローバル／ローカルな社会のどのレベルでも、人びとの寛容・相互信頼と参加・協力・協働によって対応・解決すべき問題や課題が増大している。こうした時代状況にあって、「民主的な市民社会」の豊かな展開とその基礎となる市民的教養の重要性も、その形成を担う教養教育（LE）の重要性も高まっている。かくして、それら二つの増大する要請・期待に対応すべく、一般教育を含む学士課程教育の改革、カリキュラム改革が1980年代以降盛んになったとみることができるであろう。そして、特に、市民に期待される教養の低下や、その形成を担う教養教育の軽視・縮小が進む傾向にあるからこそ、教養と教養教育の危機が言われ、その再構築が喫緊の課題だと主張されるようになったのであろう。

ここで確認しておく必要があるのは、教養教育が形成すると期待されている「自由な精神・知性」は、上に述べた学術専門教育に期待されているものにかかっていると同時に、複雑化する現代社会での「民主的市民」に期待される教養にもかかっているということである。言い換えれば、そのどちらにとっても基礎となるものだということである。それ故にこそ、教養教育と一般教育がしばしば互換的に使われてきたのであろう。

4 教養教育の充実と教養の再構築に向けて

すでに述べたように、「教養」は、教育や学びの諸経験を通じて育まれ高められるもの、高度・高尚な教育を受けた人が備えている素養・知性・モラルや能力として捉えられてきた。大学教育において、「教養」の形成と、その形成を中心的に担うものとしての「教養教育」が重視されてきた所以である。

とはいえ、「教養」の内実、その構成要素を同定することは容易ではない。例えば、先に言及した中教審の一連の答申などで言及されているような、あるいは、本報告書の2で言及したような、現代社会の諸変化や諸問題を踏まえ、その一つ一つに対応しうる知性や能力に注目し、その育成を大学教育・教養教育の現代的課題として列挙することも可能ではあろう。しかし、そのように諸項目を列挙しても、そのリストが「教養」なるものを明らかにするわけでもなければ、必ずしも大方の了解・合意を得られるものでもないであろう。また、その形成・涵養という役割を期待される教養教育をデザインし実践する際の指針や枠組みとして、十分かつ適切なものとなる保障もないであろう。

それゆえ、ここでは、その一つ一つを要素主義的に列挙することはせず、これまで述べてきたような現代社会が直面している諸変化・諸問題を踏まえつつ、教養の再構築と教養教育の充実を図るうえで重要と考えられる基本的な考え方や視点について整理し、提示することにする。

(1) 21世紀の教養と教養教育の課題

前節までに見てきたように、現代社会はさまざまなラディカルな変化とその変化が突きつける種々の重大な問題と課題に直面している。情報コミュニケーション技術の飛躍的發展に伴う「メディアの地殻変動」は、経済活動や職業・労働の在り方だけでなく、文化・芸術・芸能や知的探究の在り方にも、日常生活における人間関係やコミュニケーションの在り方にも、さらには学校教育・大学教育と人びとの学び・自己形成の在り方にも、これまでとは異質な影響を及ぼしている。この情報コミュニケーション技術の飛躍的發展に伴う「メディアの地殻変動」は、他の諸々の技術の進歩とともに、不可逆的な変化と言ってよいであろう。

もう一方で、未来に向けて、どのような選択をしていくのかが問われるさまざまな矛盾や困難を孕む問題も生起している。地球環境問題は、人類の存在基盤を危うくする問題として、近代以降の「無謬の進歩・発展」の観念を揺るがし、これまでの政治・経済・文化・文明の在り方の問い直しと再編を迫っている。グローバリゼーションの進展は、政治・経済・文化や社会生活の諸側面にさまざまな重大な影響を及ぼしているが、その重要な側面の一つとして、近代以降それらの基盤となってきた国民国家の枠組みと境界を揺るがし、世界秩序と国家間の関係の再編を迫っている。

グローバルな経済競争と科学技術開発競争の激化や学問研究の高度化・専門分化が進むなかで、そしてまた、企業活動や雇用・労働の流動化・複雑化が進むなかで、能力形成・人材養成面での大学教育への期待も多様化している。大学教育の大衆化に伴って、学生の基礎学力・興味関心や卒業後の進路なども著しく多様化している。その一方で、安全な水や医療サービスもなく多数の人びとが恒常的な食糧難に苛まれている絶対的貧困率の高い国や地域だけでなく、豊かさを達成した国や地域においても、格差・貧困や差別・抑圧や暴力・紛争といった社会の歪みや安全・安心の揺らぎが深刻な問題となっている。

以上のような種々の重大な変化と問題が重なり合うなかで、人としての在り方・生き方、社会の在り方、人間関係・集団関係・国家関係や人間と自然との関係の在り方が問い直されている。社会の在り方や政治・経済・文化・文明の在り方が問い直されている。その在り方を支えリードしてきた知の在り方が問い直されている。そして、その一連の問い直しの一つの系、あるいは、一つの中心として、教養の在り方が問われていると言えるだろう。それは、「教養」と言われるものが、個人レベルでも種々の集合体レベルでも、そうした問い直しが重要となる局面でこそ問われ、期待され、発揮されるものだからであろう。実利・実益や実用性に直結するものでもなければ、必ずしも合理性・専門性を要件とするものでもないが、合理性・専門性や実用性の基盤となるものであり、

同時に、人としての在り方・生き方や世界の在り方や物事の本質について考え・追求し、配慮・洞察する、その基盤となるものだからであろう。

以上の二点は、すなわち、①「メディアの地殻変動」「知の地殻変動」とも言える現代世界の諸変化およびその変化のなかで生起している諸問題と、②それらの諸変化・諸問題が重なり合うなかで、20世紀までの社会と「知」の在り方が問い直され再編・再構築を迫られているという事実は、21世紀の教養と教養教育の課題であると同時に、これからの教養と教養教育の在り方を考える上で核心となる重要事項と言ってよいであろう。

(2) 21世紀に期待される教養：学問知・技法知・実践知と市民的教養

上記二つの重要事項を踏まえるとき、21世紀に期待される教養、大学教育を通じて育むことが期待されている教養は、現代世界が経験している諸変化の特性を理解し、突きつけられている問題や課題について考え探究し、それらの問題や課題の解明・解決に取り組んでいくことのできる知性・智恵・実践的能力であると言ってよいであろう。その多面的・重層的な知性・智恵・能力を、ここでは、以下のように捉え、提言する。

第一に、その多面的・重層的な知性・智恵・能力を、学問知、技法知、実践知という三つの知と市民的教養を核とするものとして捉える。これら三つの知と市民的教養は、内容と機能のレベルでも教育・学習活動のレベルでも部分的に重なり合うが、概念的には、以下のように区別することができる。

学問知は、学問・研究の成果としての知の総体であり、その学習を通じて形成される知である。それは、錯綜する現実や言説（研究を含む）を分析的・批判的に検討・考察し、同時に、諸問題を自分に関わる問題として思慮し、そして、自分の生き方や考え方を自省する知でもある。技法知は、メディアの活用、多種多様な情報・資料の編集、数量的推論、自国語・外国語、学術的な文章作成能力（academic writing）、言語的・非言語的両面での表現能力・コミュニケーション能力などを構成要素とする知で、学問知と次の実践知の学習・形成および活用の基礎となるものである。最後の実践知は、日常のさまざまな場面で実際に活用・発揮（実践）される知で、市民的・社会的・職業的活動に参加・協働し、共感・連帯し、同時に、自らの在り方・生き方・振る舞い方を自省し調整していく知である。現代の大学には、これら三カテゴリーの知を豊かなものとして育むこと、そして、そのための豊かな学びの機会と諸活動の場を提供することが期待されていると言ってよいであろう。

第二に、その際、特に現代的課題として、「市民的教養」と言えるものの再構築と形成の重要性に注目する必要がある。それは、戦後日本の新制大学が始まるに際して導入された一般教育（狭義の教養教育）の「民主的市民の育成」という目標に通底するものである。そしてまた、それから約60年後の中教審答申「我が国の高等教育の将来像」（平成17年）が、「21世紀型市民」という語を用いて、その育成を目指す新しい教養教育の構築を要請したことも共通するものである。

この「市民的教養」の核として、先に述べた三つの公共性、すなわち本源的公共性、

市民的公共性、社会的公共性についての理解を深め、その実現に向けたさまざまな活動やプロジェクトに参加し、連帯・協働していく素養と構えを育むことが重要である。繰り返しになるが、ここに、市民的公共性とそのための教育は、グローバルな社会とローカルな社会のさまざまなレベルにおける集合的意思決定過程（政治）に市民として参加していくこと、そして、そのために必要な学問知・技法知・実践知を養い培うことを指す。

社会的公共性は、例えば地球環境問題、経済危機や就職難の問題、貧困・格差の問題や社会保障の問題、暴力・犯罪や虐待・養育放棄の問題、種々の障害を抱える人びとが直面している困難など、各社会レベルにおけるさまざまな問題を自分たちの問題として捉え引き受け、その解決・改善の活動やプロジェクトに参加し協働していくことを指す。それに対して、本源的公共性は、社会的存在としての人間や集合体（国家・民族・宗教的共同体など）の生存権に関わる公共性である。それは、グローバル／ローカルのどの社会レベルでも、その社会のすべてのメンバー（個人および集合体）が、それぞれの個性（身体的・精神的固有性や文化的・社会的固有性）と尊厳を尊重され、安全かつ豊かな文化的・社会的生活を享受する権利を有する存在であることが承認され、その固有性（異質性）と尊厳性が協働のプロジェクトや相互交渉・コミュニケーションの場において前提とされることを指す。

大学教育・教養教育では、これら三つの公共性に関われ、その実現を志向し、その実現のための活動やプロジェクトに参加し協働するうえで必要とされる学問知・技法知・実践知を育んでいくこと、それを核とする「市民的教養」を育んでいくことが重要である。

（3） 大学教育のカリキュラム編成：専門教育・一般教育・教養教育の関係

先に述べたように、大学教育の課程編成に関わる概念として、従来、教養教育、一般教育、専門教育という三つの概念が用いられてきた。戦後改革により新制大学がスタートして以来、1991年に大学設置基準が大綱化されるまでは、大学の授業科目は、一般教育科目、専門教育科目、外国語科目、保健体育科目の四つに区分されていたが、大半の大学では、前半2年は一般教育科目、外国語科目、保健体育科目の履修、後半2年は専門教育科目の履修を標準とするカリキュラム編成を行ってきた。そうした経緯もあって、前半2年は「一般教育＝教養教育」、後半2年は専門教育という捉え方が一般化してきた。

しかし、1970年代から80年代にかけて、一般教育・教養教育の形骸化が盛んに言われ、その改善策が議論・検討された際に、例えば「くさび形」のカリキュラム編成という考え方が提起された。それは、教養の形成を目的とする教養教育は、前半2年の一般教育で完結するものでなく、大学四年間を通じて育むべきものであり、専門教育を受けつつ、あるいは、専門教育を受けたうえで、総括的・実践的に学習する方がより有効かつ充実したものになるとの考え方によっていた。また、先に述べたように、アメリカの大学の場合、学士課程四年間の教育は、基本的には教養教育（リベラルアーツ教育）と

して位置づけられてきたが、その教育は、一般教育だけで編成されてきたわけではなく、専門教育（専門基礎教育）を含むものであった。さらに言えば、日本でもアメリカでも、理系／自然科学系では、専門教育と一般教育との隔たり・違いは総じて大きかったが、文系／人文社会科学系では、その隔たり・違いは必ずしも大きいわけではなかった。

これらの点を踏まえるなら、一般教育（GE：General Education）、専門教育（SE：Specialized Education）、教養教育（LE：Liberal Education）、および共通基礎教養（CC：Common Core）の関係とその在り方は次の図のように捉え位置づけ、以下の諸条件を満たすようにデザインすることが望ましいと言えるだろう。

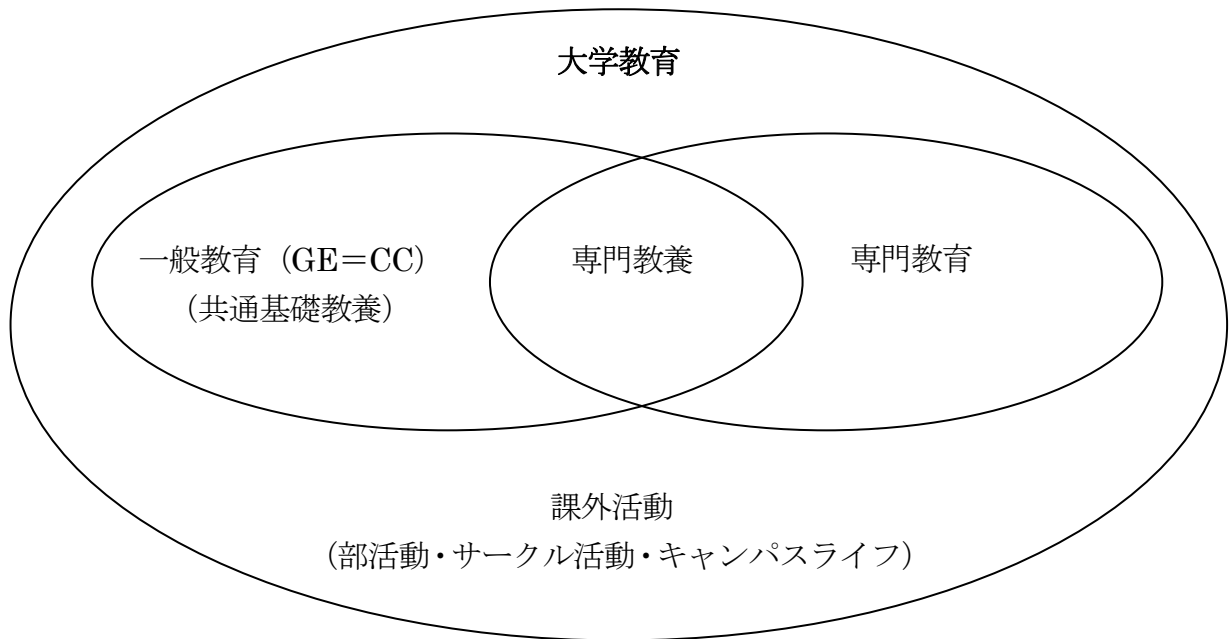
第一に、教養の形成とその形成を主目的とする教養教育は、一般教育に限定されるものでなく、専門教育も含めて、四年間の大学教育を通じて、さらには大学院での教育も含めて行われものであり、一般教育・専門教育の両方を含めて総合的に充実を図っていくことが重要である。なお、ここでは、一般教育に、言語教育とりわけ外国語教育および保健体育を含めている（外国語教育については後述）。大学教育における体育・健康教育は、高校までのような多面的・包括的な教育課程によって制約されるものではないが、心身の健康維持や選択した種目の活動を通じての技量形成・仲間づくりに加えて、保健体育の意義、身体の理（ことわり）と自然や生活様式などとの関係についての理解を深めるという点でも重要である。さらに言えば、この教育・学習活動は、芸術関連の活動とともに、非言語的な（nonverbal）表現能力・コミュニケーション能力の形成という点でも重要である。学問知が主に言語を媒介にして事物・事象の本質を捉え思考し表現するのに対して、保健体育や芸術はそれらを含みつつ、情念・情意や感性と言われるものをはじめ、知性に収まりきらない人間性の深所を抉り出し、それを表出・表現する活動である。体育や芸術の活動における自己表出・自己表現の作用は自己発見や自己との出会いの契機として、また、体育・スポーツにおける集団活動や芸術鑑賞は他者との共感・連帯・対話の契機として、豊かな人間性・市民性を培うという点でも重要であろう。さらには、日常生活においても、表情・身振りや振る舞い方などの非言語的要素が対話や人間関係や集団的活動の場を豊かにすることも言うまでもない。そうした多様な意義を持つものとして、保健体育科目を豊かなものにしていくことも重要である。

第二に、一般教育は、教養教育の中核的な部分として、学生がどの専門分野を専攻することになるか／専攻しているかに関わりなく、すべての学生が共通に学修する「共通基礎教養（CC）」として位置づけられると同時に、一定の広がりや総合性を持つものであることが重要である。この広がりや総合性は、履修科目数・単位数を設定するか否かに関わりなく、内容的には、人文・社会・自然の三系列をカバーするものであることが重要である。

第三に、一般教育は、教養の形成を主目的とする教養教育を直接的に担うべく位置づけられるものであるが、同時に、専門教育の導入・基礎としての役割をある程度担うものでもある。それに対して、専門教育は、学問的・職業的な専門知識の教授（伝達）とその専門的な素養・能力の形成を系統的に行うものであるが、同時に、特に学士課程においては、それは教養教育の一翼を担う「専門教養教育」として行われることも重要で

ある。

第四に、一般教育と専門教育が重なり合うところで行われる「専門基礎教養」科目は、当該専門分野の基礎的素養のない学生でも積極的に取り組むことのできる内容構成と方法により行われることが重要である。この専門基礎教養の教育は、人文社会系の学生にとって意義のある科学的リテラシーを育むもの、人文系・理系の学生にとって意義のある社会科学的リテラシーを育むもの、理系・社会科学系の学生にとって意義のある人文的素養を培うものとして、充実を図ることが重要である。



第五に、専門教育、とりわけ学士課程における専門教育は、その教育目標として、次の三つの要件を備えていることが重要である。①自分が学習している専門分野の内容を専門外の人にも分かるように説明できること、②その専門分野の社会的意義について考え理解すること、③その専門分野を相対化することができること（当該専門分野の限界について理解すること）、の三つである。

第六に、日本語教育を含む言語教育の充実を図ることが重要である¹³。①言語（自国語）の公共的使用能力は、あらゆる領域のリテラシー（科学的リテラシー／社会科学的リテラシー／人文学的リテラシー／メディア・リテラシー等々）の根底にあって、それらの学習・活用を可能にする基本的なリテラシーである。それはまた、他者と交流し、日常生活と市民としての諸活動を豊かにする基礎となるものである。さまざまな分野での専門的な活動（職業、研究）を市民と公共社会に開くと同時に、市民と社会の側から専門にアクセスするための鍵でもある。②グローバル化が急速に進展している現代世界では、国際共通語としての地位を確立しつつある英語の教育の充実を図ることも重要で

¹³ 本提言と同時発出される日本学術会議言語・文学委員会「言語・文学分野の展望—人間の営みと言語・文学研究の役割」参照

ある。大学における英語教育は、従来の外国語教育とは別のカテゴリーに属するものとして、言語と文化を異にする他者との交流・協働を促進し豊かにするために、口頭によるコミュニケーション能力だけでなく、むしろアカデミック・リーディング、アカデミック・ライティングおよびプレゼンテーションを核とするリテラシー教育として充実を図ることが重要である。③国際化が進展する現代社会では、英語以外の外国語の教育も重要である。それは、世界の多様性の認識と異文化理解を促進するためにも、また、自国の言語文化を反省し、その特質を自覚し、それをより豊かなものにしていくうえでも重要である。

第七に、日本の多くの大学では、卒業研究や卒業論文を学士課程における教育・学習の総仕上げとして重視し、卒業要件のひとつとしてきた。この要件は、各学生が、学士課程を通じて学び体験してきたことを踏まえつつ、研究テーマを設定し、それまでに学び蓄積してきた知識や技能を総動員し、それらの知識・技能を再確認しつつ、調べ分析・考察しまとめていく総合的なプロジェクトとして、意義深いものになっている。そのメリットを再確認し、総括的・総合的な学びと探究の機会として充実していくことが重要であろう。

第八に、学生は、正規のカリキュラムや授業科目を通じてのみ学んでいるわけではない。部活動・サークル活動や各種のイベント、ボランティア活動やアルバイト等とそれらの活動の場における同期生や先輩・後輩や教職員その他との交流をはじめ、キャンパスの内外での多様な経験、教室の内外での多様な経験を通じて、仲間をつくり、他者や社会との関わりを持ち、自ら学び考え自省し、諸能力を高め、教養を培い、自己を形成している。その学びと自己形成を豊かなものとするためにも、そして、教養が、人としての生き方や世界との関わり方や市民としての社会への参加の仕方と、その根底において問われる倫理を含むものであるという点でも、このキャンパスライフ、キャンパスの内外での経験を安全で豊かなものにしていくこともまた、大学の役割として重要である。

以上の八点は、本節の冒頭（4の「(1) 21世紀の教養と教養教育の課題」）で確認した二つの重要事項、すなわち、①「メディアの地殻変動」「知の地殻変動」とも言える現代世界の諸変化、および、その変化のなかで生起している諸問題と、②それらの諸変化・諸問題が重なり合うなかで 20 世紀までの人間・社会・世界の在り方やその在り方を支えてきた知と教養の在り方が問い直されているという事実、その両者に対応するうえでも重要なことである。なぜなら、この二つは、ラディカルかつ重大であると同時に、相互に重なり合い関連し合う複雑な変化・問題・課題であるがゆえに、合理的・批判的に分析・検討する学問知と、専門的学習を含む学習や日常の諸活動の基礎となる技法知、および社会のさまざまな問題や課題に取り組み、その解決・改善に向けた活動やプロジェクトに参加し協働する実践知の、すべてを必要としているからである。

<参考文献>

◆審議会答申等

大学審議会『高等教育の一層の改善について』(答申)(平成9年12月18日)

大学審議会『グローバル化時代に求められる高等教育の在り方について』(答申)(平成11年11月22日)

中央教育審議会『新しい時代における教養教育の在り方について』(答申)(平成14年2月21日)

中央教育審議会『我が国の高等教育の将来像』(答申)(平成17年1月28日)

中央教育審議会『中長期的な大学教育の在り方について』(諮問)(平成20年9月11日)

中央教育審議会『学士課程教育の構築に向けて』(答申)(平成20年12月24日)

科学技術の智プロジェクト『総合報告書』(2008年)

◆分科会委員・出席者講演資料および本報告書における参考文献

阿部謹也(1997)『「教養」とは何か』講談社現代新書

天野郁夫(1994)『大学 変革の時代』東京大学出版会

天野郁夫(2001)『大学改革のゆくえ』玉川大学出版部

天野郁夫(2009)『大学の誕生 下 大学への挑戦』中公新書

井上俊(1992)『悪夢の選択—文明の社会学』筑摩書房

猪木武徳(2009)『大学の反省』NTT出版

潮木守一(2004)『世界の大学危機—新しい大学像を求めて』中公新書

潮木守一(2008)『フンボルト理念の終焉?—現代大学の新次元』東信堂

海後宗臣・寺崎昌男(1969)『大学教育(戦後日本の教育改革 第9巻)』東京大学出版会

葛西康德・鈴木佳秀編(2008)『これからの教養教育:「カタ」の効用』(未来を拓く人文・社会科学9) 東信堂

金子元久(2007)『大学の教育力—何を教え、学ぶか』ちくま新書

荻部直(2007)『移りゆく「教養」』NTT出版

小林信一(2007)『社会技術概論』放送大学教育振興会

佐藤卓己(2008)『テレビ的教養』NTT出版

佐藤卓己(2008)『輿論と世論—日本的民意の系譜学』新潮社

竹内洋(2003)『教養主義の没落:変わりゆくエリート学生文化』中公新書

竹内洋(2008)『学問の下流化』中央公論新社

土持ゲーリー法一(2006)『戦後日本の高等教育改革政策』玉川大学出版部

筒井清忠(1995)『日本型「教養」の運命』岩波書店

筒井清忠(2000)『新しい教養を求めて』中央公論新社

沼田裕之・安西和博・増淵幸男・加藤守通(1996)『教養の復権』東信堂

長谷川寿一(2008)「日本のリベラル・アーツの歩みとこれから」、『学術の動向2008年5月号<特集>21世紀の大学教育を求めて—新しいリベラル・アーツの創造—』(財)日本学術協力財団

深野政之(2008)「ハーバードのカリキュラム改革—5年間の軌跡」、『大学教育学会

誌』 30(1)、96～102 頁

Fujita, H. & Wong, S-K. (1999). "Postmodern Restructuring of the Knowledge Base in Japanese Mass Education: Crisis of Public Culture and Identity Formation." *Education Journal*, Vol. 26, No.2 (Winter 1998)/Vol.27, No.1 (Summer 1999), The Chinese University of Hong Kong, pp.37-53.

藤田英典 (2003) 「高等教育大衆化時代における大学の理念と課題」 蓮實重彦、A・ヘルドリヒ、広渡清吾編『大学の倫理』東京大学出版会、94-118 頁

藤田英典 (2004) . 「グローバル化社会における青少年の生活と意識」内閣府政策統括官 (総合企画調整担当) 『第7回世界青年意識調査細分析報告書』 87-159 頁

村上陽一郎 (2004) 『やりなおし教養講座』NTT出版

A・ブルーム (1987=1988)、菅野盾樹訳『アメリカン・マインドの終焉：文化と教育の危機』みすず書房

C・シャルル&J・ヴェルジェ (1994=2009)、岡山茂・谷口清彦訳『大学の歴史』白水社

E・D・ハーシュ (1987=1989)、中村保男訳『教養が、国をつくる。アメリカ建て直し教育論』ティーンビーエス・ブリタニカ

R・ホーフスタッター (1963=2003)、田村哲夫訳『アメリカの反知性主義』みすず書房

R・ロバートソン (1992=1997)、阿部美哉訳『グローバリゼーション：地球文化の社会学理論』東京大学出版会

M・トロウ著、天野郁夫・喜多村和之訳『高学歴社会の大学』東京大学出版会、1976年ハーバード大学「自由社会における一般教育の目的委員会」の報告 (1945年6月) : The Committee on the Objectives of a General Education in a Free Society, Harvard University, "General Education in a Free Society" June 1945

ハーバード大学一般教育委員会の報告 (2005年11月) : Harvard University, "Report of the Committee on General Education" November 2005

<参考資料> 知の創造分科会審議経過

【注】 本分科会と関連する「大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会」および同委員会の下に設置された「教養教育・共通教育検討分科会」の審議経過の一部を含む。

・「大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会」（「知の創造分科会」設置以前）

平成 20 年

- 3月25日 中央教育審議会「学士課程教育の構築に向けて（審議のまとめ）」
- 5月22日 文部科学省からの審議依頼「大学教育の分野別質保証の在り方について」
- 6月26日 日本学術会議幹事会（第58回）
 - 「大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会」設置決定
 - 「日本の展望委員会 知の創造分科会」設置承認（設置自体は先送り）
- 8月14日 日本学術会議幹事会
 - 大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会 委員承認
- 9月12日 大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会（第1回）
 - 話題提供、今後の進め方について検討
- 『学士課程教育の構築に向けて（審議のまとめ）』について」（高祖副委員長）
- 10月29日 大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会（第2回）
 - 話題提供、審議
 - 「高等教育の動向と質的保証」（金子元久・東京大学教育学部長）
 - 「イギリス高等教育の質・水準保証」（安原義仁・広島大学教授）
- 11月6日 大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会（第3回）
 - 話題提供、審議
 - 「理工系分野における大学教育の状況」（小林信一委員）
 - 「大学教育と仕事との関係性について」（本田由紀・東京大学教授）
- 12月19日 大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会（第4回）
 - 話題提供、今後の進め方について検討（3分科会の設置）
 - 「大学における『教養』教育の可能性」（小林傳司委員）
 - 「グローバル化時代の大学教育ーアメリカの大学及びICUの教養教育を中心に」（藤田英典幹事）

平成 21 年

- 2月26日 教養教育・共通教育分科会（第1回）
 - 委員長・副委員長・幹事の選出、今後の進め方について検討
- 3月10日 教養教育・共通教育分科会（第2回）
 - 話題提供、今後の検討の方向性について検討
 - 「これからの学士課程教育ー学士課程教育の国際動向ー」（川嶋太津夫 委員(大学教育の分野別質保証の在り方検討委員会)）
 - 「最低限度必要な知ー大衆を市民へ」（河合 幹雄 委員）

- 3月19日 日本学術会議幹事会（第73回）
○「知の創造分科会」委員決定（「教養教育・共通教育分科会」委員が兼務）
- 4月6日 総会
○検討状況を報告（教養教育・共通教育検討分科会の審議経過を報告）
- 4月17日 教養教育・共通教育検討分科会（第3回）・知の創造分科会（第1回）
合同分科会
○話題提供、今後の進め方について検討
「21世紀型」市民をどう考えるか（苅部直委員）
「理系大学教育 現状と課題」（三田一郎委員）
※役員は「教養教育・共通教育検討分科会」の役員が兼務
- 5月18日 教養教育・共通教育検討分科会（第4回）・知の創造分科会（第2回）
合同分科会
○話題提供、今後の進め方について検討
「情報化時代の教養とスキル」（鈴木謙介委員）
「デジタル社会のエンサイクロペディストと教養教育」（吉見俊哉委員）
- 5月22日 教養教育・共通教育検討分科会（第5回）・知の創造分科会（第3回）
合同分科会
○話題提供、今後の進め方について検討
「言語の教育と教養教育」（塩川徹也委員）
「教養・知的基盤教育の課題—放送大学を例として」（松本忠夫委員）
- 6月12日 教養教育・共通教育検討分科会（第6回）・知の創造分科会（第4回）
合同分科会
○話題提供、今後の進め方について検討
「大学教育の改善に向けて」（山田礼子委員）
「教養・共通教育：その多様性と支える仕組み」（小林信一委員）
- 6月25日 教養教育・共通教育検討分科会（第7回）・知の創造分科会（第5回）
合同分科会
○話題提供、今後の進め方について検討
「大学と教養」（猪木武徳先生・国際日本文化研究センター所長）
「日本のリベラル・アーツの歩みとこれから」（長谷川壽一委員）
- 6月30日 教養教育・共通教育検討分科会・知の創造分科会 役員会
○両分科会報告書の取り纏めの方針・枠組の検討

- 7月7日 教養教育・共通教育検討分科会（第8回）・知の創造分科会（第6回）
合同分科会
○分野別の教育課程編成上の参照基準について
○教養教育・共通教育分科会報告書案、知の創造分科会提言案について
「大学教育の質保証－教養教育・共通教育の理念と課題」
(質保証委員会用、以下、報告書)
「現代市民社会における教養・教養教育－21世紀のリベラル・アーツの創造」
(知の創造分科会用、以下、提言)
- 7月22日 教養教育・共通教育検討分科会（第9回）・知の創造分科会（第7回）
合同分科会
○報告書素案、提言素案、残された論点について審議
- 7月26日 第一部夏季部会：分野別質保証委員会の概要及び教養教育・共通教育分科
会／知の創造分科会の報告書案の報告
- 7月31日 「日本の展望委員会・知の創造分科会」報告書（初稿）提出
- 8月6日 教養教育・共通教育検討分科会（第10回）・知の創造分科会（第8回）
合同分科会
○報告書素案、提言素案、残された論点について審議
- 9月1日 教養教育・共通教育検討分科会（第11回）・知の創造分科会（第9回）
合同分科会
○報告書素案、提言素案、残された論点について審議
- 10月5日 総会
○検討状況を報告
- 11月17日 教養教育・共通教育検討分科会（第12回）・知の創造分科会（第10回）
合同分科会
○報告書案、提言案、残された論点について審議
- 12月4日 教養教育・共通教育検討分科会（第13回）・知の創造分科会（第11回）
合同分科会
○報告書案、提言案、残された論点について審議

平成22年

- 2月10日 教養教育・共通教育検討分科会（第14回）・知の創造分科会（第12回）
合同分科会
○報告書案、提言案について審議

以後、メールにて提言案を審議

- 2月25日 日本の展望委員会による査読を受けて、同委員会へ最終提言を提出
- 2月26日 日本の展望委員会（第10回）
○知の創造分科会提言「21世紀の教養と教養教育」を承認

愛知・名古屋の成長戦略基礎調査 報告書(概要版)

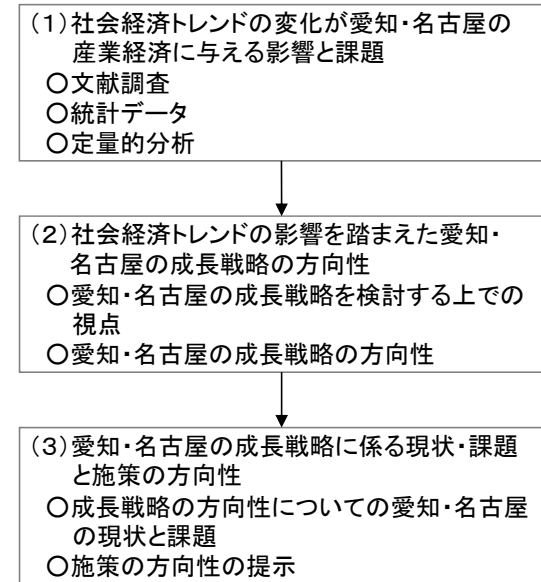
【調査目的】

今後、人口減少や本格的な超高齢社会の到来、グローバル化の一層の進展、新興国の経済発展など、様々な社会潮流の変化が予測される。その中から、産業経済への影響が大きいと考えられる2030年に向けた社会経済のトレンドについて整理したうえで、そのトレンドが愛知・名古屋の産業経済に与える影響を、ケーススタディも活用しながら分析し、世界と闘える愛知・名古屋の成長戦略を検討するうえでの主要課題を明らかにする。

【調査内容】

- (1) 社会経済トレンドの変化が愛知・名古屋の産業経済に与える影響と課題
産業経済への影響が大きいと考えられる2030年を展望した社会経済のトレンドについて、文献調査や統計データ等を参考に整理するとともに、愛知・名古屋の産業経済に与える影響と課題について、定量的な分析も加えながら整理した。
- (2) 社会経済トレンドの影響を踏まえた愛知・名古屋の成長戦略の方向性
(1)で提示した社会経済トレンドを受けた影響と課題を踏まえ、今後の愛知・名古屋の成長戦略を検討するうえでの視点を示し、成長戦略の方向性を提示した。
- (3) 愛知・名古屋の成長戦略に係る現状・課題と施策の方向性
(2)で提示した愛知・名古屋の成長戦略の方向性について、愛知・名古屋の現状と課題を文献調査や統計データ等を参考に整理するとともに、施策の方向性をアイデア的に提示した。

【調査フロー】



全体構成

1 社会経済トレンドの変化が愛知・名古屋の産業経済に与える影響と課題

社会経済トレンド 愛知・名古屋の状況 テンドを受けた課題

1.グローバル化

2.人口減少・少子高齢化

3.ビジネスモデルを巡る競争の激化

4.就業・雇用の多様化・流動化

5.その他(資源・エネルギー制約、大規模自然災害のおそれ、財政制約)

2 社会経済トレンドの影響を踏まえた愛知・名古屋の成長戦略の方向性

【視点①】
フルセット、すり合わせ型のモノづくり力を生かす

【視点②】
海外で稼ぐ力を強くする

【視点③】
人口減少・少子高齢化など課題先進社会を見通す

【視点④】
モノづくり人材の蓄積を生かす

【視点⑤】
大都市圏としての強みを生かす

3 愛知・名古屋の成長戦略に係る現状・課題と施策の方向性

1.産業空洞化を乗り越え、グローバルに稼ぐモノづくり立県として日本経済をけん引する

2.今後の成長分野を見定めた産業の新展開を図る

3.日本一のモノづくりを現場で支える人材の技能・技術を継承・発展させる

4.知的価値を生み出し、世界で活躍する高度人材・グローバル人材を育成・獲得する

5.新たなニーズを受け止める多様な産業を創出・振興し、雇用を生み出す

6.人口減少・少子高齢社会を支える全員参加型社会をつくる

7.内外から企業や人、モノ、情報を呼び込む魅力ある交流大都市圏をつくる

社会経済トレンドの変化が愛知・名古屋の産業経済に与える影響と課題

1. グローバル化

- 世界経済は規模を拡大しつつ、自由貿易協定や経済連携協定の進展など、相互の依存関係をさらに深化。
- 企業や人材を巡る都市間競争が激化の中で、「メガリージョン」が吸引力を高める。
- 国内では産業空洞化や人材流出の懸念。

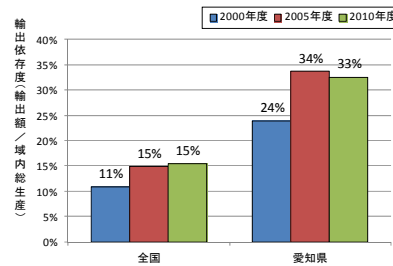
【愛知・名古屋の状況】

- 愛知県の輸出依存度は2000年度から2010年度にかけて、9%ポイント上昇し、全国の約2倍と試算。愛知県の産業経済は世界経済とのつながりを強め、海外の経済情勢の影響をより受けやすい状況。

【トレンドを受けた課題】

- 企業や人材を呼び込む魅力づくり
- 産業空洞化の回避
- 海外需要の獲得
- グローバル人材の育成
- 世界経済に左右されない柔軟性を持った産業構造の構築

■全国と愛知県の輸出額の推移と輸出依存度



出典:内閣府「国民経済計算」、愛知県「あいちの県民経済計算」をもとに、三菱UFJリサーチ&コンサルティングが試算

2. 人口減少・少子高齢化

- 人口減少・少子高齢化に伴い、我が国の経済成長に下押し圧力。
- 労働力人口の減少の克服には生産性の向上が必要。一方、生活者視点での暮らしの豊かさや充実感も重要に。
- 海外需要を取り込む観点から、GNIの拡大の視点の重要性が増す。

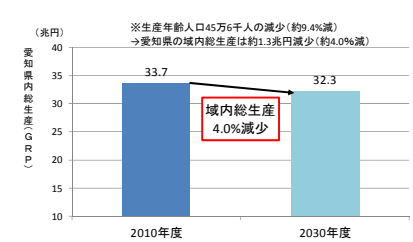
【愛知・名古屋の状況】

- 2030年の総人口は19万8千人、生産年齢人口は45万6千人の減少。
- 生産年齢人口減少により、県内総生産は1.3兆円(約4.0%)減少と試算。全国(約△9.0%)と比べると、影響は小さい。

【トレンドを受けた課題】

- 労働力の確保
- 一人当たりの生産性向上
- 豊かさや充実感の向上
- 新たな内需の掘り起こし
- 海外市場の獲得と海外からの投資の呼び込み
- 人口減少の影響が小さいというメリットを生かした大都市圏の魅力づくり

■生産年齢人口の減少による県内総生産への影響



出典:愛知県「あいちの県民経済計算」、国立社会保障人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口(平成25年3月推計)」をもとに、三菱UFJリサーチ&コンサルティングが試算

3. ビジネスモデルを巡る競争の激化

- モジュール化・デジタル化に伴い、単にモノを組み合わせる生産工程の付加価値創出力は低下。
- ICT化の進展、新興国市場の拡大など、ビジネス環境は大きく変化。
- 企業の競争力の源泉は、稼げるビジネスモデルの創出へとシフト。また、事業の「選択と集中」、事業進出から商品化までの「スピード感」の重要性が増す。

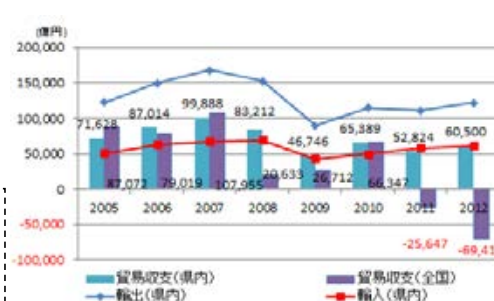
【愛知・名古屋の状況】

- 愛知県のモノづくり産業は「フルセット」、「すり合わせ技術」が末端の中小企業に至るまで浸透し、モジュール化・デジタル化が進む中でも圧倒的な競争力を維持。
- 素材・部材など中間財を製造するメーカーやナンバーワン、オンリーワンのメーカーが多く立地。
- 約4.1%の技術革新が実現すれば、生産年齢人口が減少した場合でも、2010年度時点の県内総生産の維持が可能。

【トレンドを受けた課題】

- フルセット、すり合わせ型技術といった強みの維持・強化
- 新規分野に挑戦していく企業への支援
- 企業同士、企業と大学など多様な連携体制の構築への支援
- 知的価値を創出する高度人材の育成

■我が国及び県内貿易港の貿易収支の推移



出典:財務省「貿易統計」

4. 就業・雇用の多様化・流動化

- 企業が流動性の高い雇用形態を求める傾向がより高まり、終身雇用や年功賃金といった日本型雇用の見直しが進展。
- 高度人材やグローバル人材の重要性が高まる一方、不安定・低賃金の業務に従事せざるを得ない層も増加していく可能性があり、就業や所得の二極化が懸念。
- 家庭生活や地域活動等と仕事との調和、自らのスキルを生かせる場をその時々で見つける働き方の拡大。

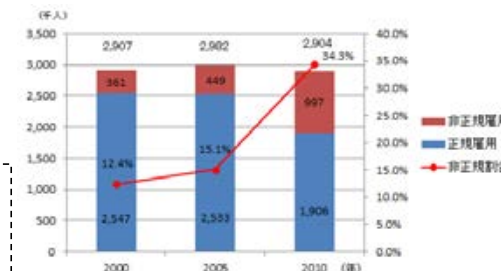
【愛知・名古屋の状況】

- 産業構造の変化に伴い、就業構造のサービス化が進展。
- 非正規雇用の割合は2000年の12.4%から2010年には34.3%と大幅に増加。
- 完全失業率が高水準で推移するなど、就業・雇用は厳しい状況にあるが、「専門技術」、「サービス」の求人は一貫して高水準。

【トレンドを受けた課題】

- 未就労者や非正規雇用の就労やキャリア形成の支援
- 産業構造の変化に合わせた職業能力開発の充実
- 同一労働同一賃金、子育て等と仕事の両立など働きがいのある環境づくり
- 高度人材やグローバル人材の育成

■愛知県の雇用者数(正規・非正規)と非正規雇用割合の推移



出典:総務省「国勢調査」

5. その他(資源・エネルギー制約、大規模自然災害の発生のおそれ、財政制約)

- 世界人口の増加、新興国の経済成長から、資源・エネルギー需給の逼迫や価格の上昇が懸念。
- 南海トラフ沿いでM9級の地震が発生した場合、愛知県では全国最悪の30.7兆円の経済的被害が発生との予測。
- 仮に財政危機が発生した場合、金利の急騰、高インフレなど、産業経済活動に多大な影響を及ぼす懸念。

- 資源・エネルギーの安定供給の確保や価格の上昇への対応、省エネ・創エネ・蓄エネといった取組の産業化
- 企業の災害対応能力向上、発災時の被害の最小限化
- 財政の持続可能性の確保、財源の戦略的・重点的な活用、財政に頼らない政策手段の活用

社会経済トレンドの影響と課題を踏まえた愛知・名古屋の成長戦略の方向性

【視点①】フルセット、すり合わせ型のモノづくり力を生かす

- 愛知県の強みは、幅広い業種のネットワークにより、研究開発から最終組立に至るモノづくりの機能をフルセットで備えるとともに、高い現場力に支えられて、新製品の開発、品質の確保、生産コストの低減、製造工程の合理化において、先駆性を備えていることであり、その強みを維持・強化していくことが必要

【視点②】海外で稼ぐ力を強くする

- 愛知県の産業経済は海外の需要に大きく依存。自動車産業に限らず、県内に拠点を置く企業がフルセットの生産体制を海外でも展開し、成長市場で稼ぎ、県内に還流させることが重要

【視点③】人口減少・少子高齢化など課題先進社会を見通す

- 人口減少・少子高齢化は、様々な課題をもたらす一方、新たな市場を生み出す可能性。そのほか、資源・エネルギー制約、自然災害への備えといった日本が直面する課題の解決を、新たな成長産業の源とし、先進的に取り組むことが必要

【視点④】モノづくり人材の蓄積を生かす

- 愛知県にはモノづくりの現場を支える技能・技術を有する人材が蓄積。熟練世代の退職や若者のモノづくり離れなどを背景に、モノづくり文化ともいえる技能・技術や現場力の継承・発展が重要な課題

【視点⑤】大都市圏としての強みを生かす

- リニア中央新幹線で首都圏・関西圏と結ばれた巨大な大都市圏を形成。世界的に、知的価値を創造する大都市圏に成長力、経済力が集中していく傾向がある中で、企業や人材等を惹きつける大都市圏としての力を高めることが重要

◎成長戦略の方向性

1. 産業空洞化を乗り越え、グローバルに稼ぐモノづくり立県として日本経済をけん引する
2. 今後の成長分野を見定めた産業の新展開を図る
3. 日本一のモノづくりを現場で支える人材の技能・技術を継承・発展させる
4. 知的価値を生み出し、世界で活躍する高度人材・グローバル人材を育成・獲得する
5. 新たなニーズを受け止める多様な産業を創出・振興し、雇用を生み出す
6. 人口減少・少子高齢社会を支える全員参加型社会をつくる
7. 内外から企業や人、モノ、情報と呼び込む魅力ある交流大都市圏をつくる

1. 産業空洞化を乗り越え、グローバルに稼ぐモノづくり立県として日本経済をけん引する

産業空洞化

- 海外市場の獲得や「6重苦」と言われる国内立地環境から、企業の海外進出が進展。あらゆるモノづくり産業が「根こそぎ空洞化」してしまう恐れ。
- 一方、愛知県は我が国が2年連続の貿易赤字に陥る中、6兆円もの黒字を稼ぎ、日本経済を支えている。その産業中核性の維持・強化が必要。
- 仮に、愛知県の輸出向け自動車の生産が全て海外に移転した場合、県内生産額は約5.6兆円減少、約20万人の就業者が失われると試算。

企業の海外展開

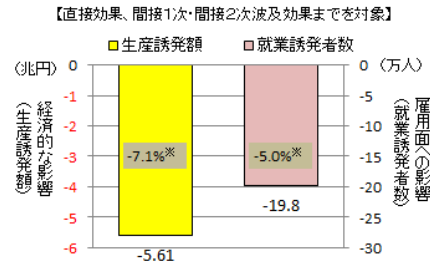
- 今後、県内企業においても、企業規模を問わず海外進出が拡大。
- 海外進出した企業は、国内におけるマザー機能を強化する傾向。また、イノベーションの創出力や生産性、国内雇用も増加するとの指摘がある。
- そのため、県内企業による海外市場の獲得を目指すことが必要。
- 中小企業が海外進出するための条件は、「資金的な余裕」、「進出先の法制度や商習慣の知識」、「販売先の確保」、「信頼できるパートナーの存在」など。
- 世界有数の技術力を有しているながら、自社製品等の価値に気づかず海外進出の事業機会を逸失している中小企業も存在。

モノづくり産業の中核性の維持

- 「知的な価値」の重要性が高まっており、研究開発機能の強化、産学行政連携によるオープン・イノベーション、戦略的な知的財産マネジメントなどを通じ、グローバル市場での付加価値獲得を目指すことが重要。
- フルセット・すり合わせ型の産業構造を生かしながら、主力の自動車産業の一層の高度化やグローバルな生産体制における中核性の維持・強化を図ることが必要。
- 航空宇宙、健康長寿、環境・エネルギーといった今後の成長が期待される分野において、モノづくり産業の新展開を図ることが必要。
- 「モノづくり人材」の力を更に磨き上げ、継承・発展させていくことが必要。

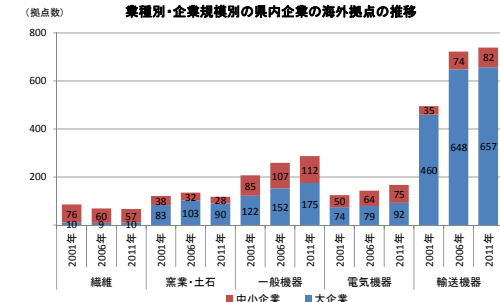
- 産業空洞化を回避するため、「6重苦」と言われる国内での立地環境の改善に向けた地域としての活動
- 海外展開で得られたヒト・モノ・カネ・情報といった経営資源を国内に還元させ、生産性の向上や地域内の雇用の創出につなげる仕組みづくり
- 中小企業の海外進出に対する金融面、経営面、特許面などの総合的な支援体制の充実、国内立地でも輸出で勝負していくことができるような仕組みづくり
- 「知の拠点あいち」の取組をはじめ、モノづくり産業の高度化に寄与する研究開発の推進と大学・研究機関等のネットワーク化による人材や施設の効果的・効率的な活用
- 自社による研究開発の深化だけではなく、大学や研究機関、他社などとの外部連携によるオープン・イノベーションを促す仕組みづくり
- 独創的なビジネスモデルや顧客に訴求するブランドの構築、戦略的な知的財産マネジメントへの支援
- モノづくり産業の成長分野への展開の促進(後掲)
- モノづくりの現場を支える人材の育成(後掲)

■愛知県の自動車輸出額に相当する生産額が空洞化によって県内から失われた場合の生産誘発インパクト



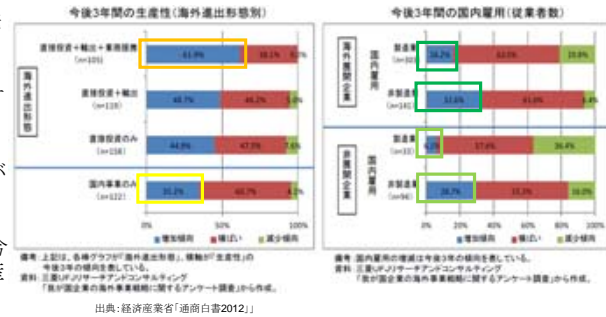
※：平成17年愛知県産業連関表との比較
出典：経済産業省「平成22年簡易延長産業連関表」、財務省「貿易統計」をもとに、三菱UFJリサーチ&コンサルティングが試算

■愛知県内企業の海外拠点の推移



出典：公益財団法人あいち産業振興機構「愛知県内企業の海外事業活動調査報告」

■海外進出企業の生産性や雇用の動向



出典：経済産業省「通商白書2012」

2. 今後の成長分野を見定めた産業の新展開を図る

- 少子高齢化や環境・エネルギー問題は、世界共通の課題であり、その解決に資する産業は今後の成長分野。
- 次世代自動車、航空宇宙、ロボットといった先端産業や、ファッション・コンテンツ・伝統工芸などのクリエイティブ産業も、今後の成長が見込まれる。
- 2020年の愛知県における新産業の市場規模は健康長寿関連(医療機器・再生医療)は約2,500億円、環境関連約5兆円などと試算。

■愛知県における成長産業の市場規模の試算

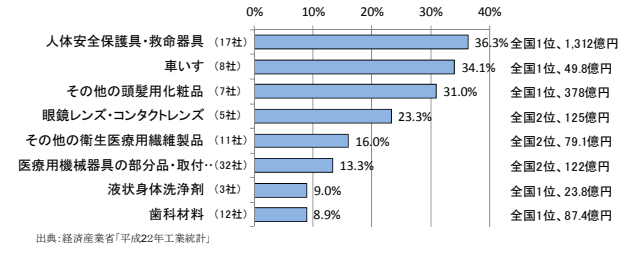
対象産業	対象年	市場規模(単位:兆円)		出典・全国の市場規模の情報	愛知県の市場規模推計のための按分指標
		愛知県(推計)	全国		
ヘルスケア産業(医療機器・再生医療)	直近 2010, 2012年	0.05	1.72	医療機器(2010年)：厚生労働省「平成22年実業工業生産動向統計年報」、再生医療(2012年)：経済産業省「再生医療の活用化・産業界に関する研究会 報告書(平成24年2月)」	医療機器は厚生労働省「平成22年実業工業生産動向統計年報」の愛知県の数値、再生医療は、平成22年国内総生産比率(国民経済計算、国民経済計算)：総生産比率
	将来 2020年	0.25	3.79	医療機器：Espicom/Medstat Worldwide Medical Market Forecasts To 2017(1ドル=90円)で試算、再生医療：経済産業省「再生医療の活用化・産業界に関する研究会 報告書(平成24年2月)」	医療機器、再生医療ともに平成22年国内総生産比率(国民経済計算、国民経済計算)：総生産比率
環境関連市場規模	直近 2010年	4.57	69.20	環境省 環境経済情報ポータルサイト「2010年版 環境産業の市場規模・雇用増進の現状」	平成22年国内総生産比率(国民経済計算、国民経済計算)：総生産比率
	将来 2020年	5.39	81.64	経済産業省近畿経済産業局「環境ビジネス市場の推計及び動向について(平成23年10月)から2025年までの市場規模と需要予測(一社) 日本航空宇宙工業会「平成23年航空機生産実績(平成23年1月-12月) (推定値)」	平成23年国内総生産(全国と中部5県の航空機・部品の生産額比)、平成17年産業連関表：航空機・向修理生産額(中部5県)
航空機産業	直近 2011年	0.38	1.14	経済産業省資料「新産業・新市場の創出に向けて(平成24年3月)」	平成23年国内総生産(全国と中部5県の航空機・部品の生産額比)、平成17年産業連関表：航空機・向修理生産額(中部5県)
	将来 2030年	1.01	3.00	同上	同上
宇宙機器産業	直近 2011年度	0.06	0.27	(一社)日本航空宇宙工業会「平成23年度宇宙機器産業実態調査(平成23年1月-12月) (推定値)」	平成22年工業統計：飛しょう体、同部品・附属品出荷額(販売先別)
	将来 2020年	0.12	0.50	目標値：経済産業省「産業構造審議会新産業構造部会 報告書」	同上
次世代自動車	直近 2011年		[65万台]	(一社)次世代自動車普及センター「電気自動車等保有・生産・販売台数統計」	
	将来 2020年		[196万台]	環境省「次世代自動車普及戦略(H21年5月)」 PHY-EV・HV軽自動車、専用車の販売台数統計	

出典：表内各出典をもとに、三菱UFJリサーチ&コンサルティングが試算

健康長寿

- 創薬分野では、後発医薬品や一般用医薬品の開発に取り組んでいるのが特徴。
- 健康長寿関連分野の工業製品出荷額シェアが全国上位の品目も多数あり。
- 再生医療に関して、県内に培養皮膚の健康保険利用について国内初の国の認証を受けたベンチャー企業が存在。
- 健康長寿関連産業は、安全性などの面から様々な規制や訴訟リスクなどの課題が指摘されている。また、医療機関と企業が連携するきっかけが十分でないという指摘もある。

■健康長寿関連分野の愛知県の工業製品出荷額国内シェア



出典：経済産業省「平成22年工業統計」

- 様々な規制・手続きに関する情報提供、医療機関と企業とのマッチング支援
- 医療機器の審査の迅速化・合理化を図るための薬事法の改正を踏まえた新規参入の促進
- 再生医療分野の実用化の進展に向けた国レベルでの取り組み深化にあわせた事業支援

環境・エネルギー

- 愛知県のモノづくり産業には、公害を克服してきた経験や省エネ・環境負荷低減に関する様々な技術が蓄積。
- 新エネルギーについては、長い日照時間、三河部の風況や森林資源、渥美半島沖のメタンハイドレードなど地域資源を有する。

■愛知環境賞の最近の金賞受賞事例

受賞年	受賞者	内容
2013年	東邦ガス株式会社	環境調和型社会の実現に向けた取り組み(天然ガスの普及と高効率・高度利用、スマートエネルギー社会への対応等)
2012年	富士特殊紙業株式会社 新日本製鐵株式会社 名古屋製鐵所	人と環境にやさしい水性グラビア印刷 一貫製鐵所ゼロエミッション化に向けた総合イノベーション事業
2011年	三菱自動車工業株式会社 技術センター岡崎地区	新世代電気自動車「i-MiEV」 省エネ保持炉導入でCO2排出量・消費電力を60%削減
2010年	株式会社INAX 日本コカコーラ株式会社	持続可能な社会の実現に向けた「つくる」「つかう」「もどす」場面でのイノベーション 「いろはす」(天然水の国内最軽量(12g)PETボトル)

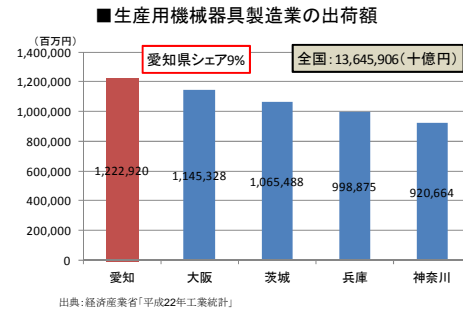
出典：愛知県

- エコカー、ゼロエネルギーハウス、先進的な蓄電池など、優れた環境性能を有するモノづくりの促進
- ICTを生かしたスマートコミュニティの社会実験など、次世代のエネルギーシステムの産業化
- 長い日照時間、渥美半島沿岸の恵まれた風況、三河山間地域の森林資源、渥美半島沖のメタンハイドレードなど地域資源を生かした新エネルギー関連産業の振興
- モノづくり産業が有する省エネ・省資源型の優れた製造プロセスや先進的な資源リサイクルなどを新興国などに提供していく仕組みづくり

2. 今後の成長分野を見定めた産業の新展開を図る

ロボット

- 今後のロボット産業は、モノづくりの分野の生産用ロボットのみならず、医療・福祉・介護・農林水産、サービス、災害対応など幅広い分野で拡大。
- 愛知県には、日本を代表する工作機械メーカーが集積。また、パートナーロボット、障害者向けの歩行補助ロボット、コミュニケーションロボットなどを開発する企業も存在。
- 生活支援型のロボットの実用化に向けては、安全性の基準が検討途上にあるなど、企業の製品開発リスクが高いことが課題。さらに市場規模が小さく、量産が難しいために価格を下げることが難しい状況。



- ユーザー企業のニーズを反映した高度な生産システムを実現する生産用ロボットの研究開発・生産機能の維持・強化
- 生活支援型のロボットの実用化に向けた安全に関する実績づくりやデータ収集に向けた実証実験
- 市場規模拡大に向け、人々がロボットを身近に感じ、親しめるような環境づくり、海外市場の獲得

航空宇宙

- 当地は航空機・部品生産額の約5割、航空機部品では約7割を生産する我が国最大の航空宇宙産業の集積地。
- 名古屋大学の航空宇宙工学専攻、JAXA「名古屋空港飛行研究拠点」を始め、航空宇宙関連の研究開発や人材育成等を担う機関が立地。(一社)中部航空宇宙産業技術センターや「航空宇宙産業フォーラム」など、産・学・行政連携のネットワークづくりも進展。
- 2011年12月に「アジアNo.1航空宇宙産業クラスター形成特区」が国際戦略総合特区に指定。

- 全機インテグレーション技術(完成機製造技術)の獲得に向けた取組
- 部品メーカーにおけるモジュールの一貫生産体制等の構築支援
- 中小企業の技術高度化、新規参入、販路拡大の支援
- 利益率が高いといわれるMRO(保守・点検、修理・整備、重整備)機能の充実

次世代自動車

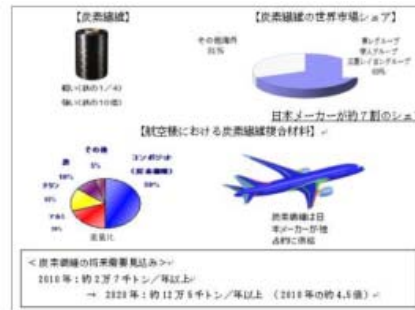
- 次世代自動車の研究開発機能や生産機能が集積し、PHV・EVを開発・製造。2015年の市販に向けた燃料電池自動車の研究開発も進展。
- EV・PHVの本格的な普及に向けた実証実験を行う「EV・PHVタウン構想」モデル事業の実施地域に選定。豊田市が、国の「次世代エネルギー・社会システム実証」に選定。

- 次世代自動車やパーソナルモビリティなど最先端製品の研究・開発が行われるマザー機能の維持・強化
- 充電ステーション・水素ステーションなど次世代自動車の普及を支える環境整備
- 環境性能や安全性能を評価した税制面での優遇など、普及を促進する仕組みづくり
- 自動車周辺のソフト・サービス産業への拡大(スマートハウス等における電源、ITSにおける情報端末)のための社会実証実験等の支援

高度部素材

- 先端部素材産業は、デジタル化・モジュール化が困難で、我が国が強みを有するとされる分野。特に、我が国で発明された炭素繊維複合材料は、軽量、高強度など優れた特性を持った素材であり、幅広い用途への活用が期待される中で、価格や加工技術の高さが課題。
- 愛知県には大手素材メーカーによる炭素繊維複合材料の研究開発拠点が立地。名古屋大学においては、「次世代複合材料技術確立支援センター(ナショナルコンポジットセンター)」が整備。

炭素繊維の世界市場シェア及び利用形態



- 川下となる自動車や航空機産業等の集積を生かした高度部素材関連企業の研究開発・生産機能の誘致
- 加工技術や応用分野の拡大に向けた研究開発の促進

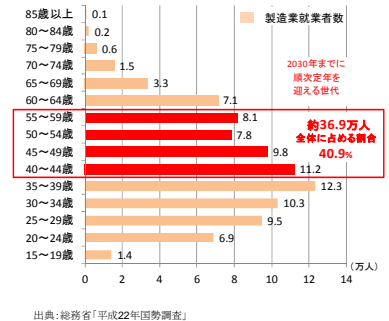
3. 日本一のモノづくりを現場で支える人材の技能・技術を継承・発展させる

- 国家技能検定の申請者数、合格者数とも全国トップレベルなど、質の高いモノづくり人材の集積が愛知県のモノづくりの強さの源泉。
- 製造業雇用者に占める非正規雇用者の割合は大幅に上昇。また、当面、熟練世代の大量退職が見込まれる。
- モノづくりの現場においては、中核的な役割を担う人材の不足感が高く、特に中小企業は技能継承に課題。
- 高校卒業者の製造業の就職者数は大きく減少し、卒業後の就職者数に占める製造業就職者割合も低下。モノづくりにおいて高度な現場力を支えてきたのは若い時から製造現場に就業し、育成されてきた技能者。そうした蓄積が失われていくことが危惧。

愛知県の製造業の雇用者数(正規・非正規)



愛知県の2030年までに順次定年を迎える製造業就業者の世代の分布(2010年)

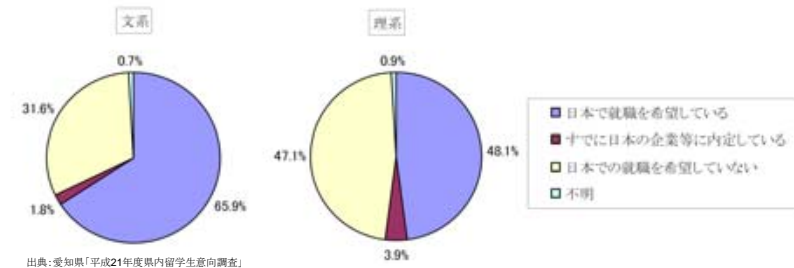


- モノづくり技能者が蓄積してきた技能・技術を可視化するなど、効果的・効率的に継承できる仕組みづくり
- 技能継承における指導スキル・ノウハウ不足という問題を抱える中小企業に対する重点的な支援
- 若年者にとって魅力ある職場とするため、処遇面のほか、技能労働者としてのキャリア形成の方向性の明確化
- 新卒者と中小企業のマッチングを促す仕組みづくり

4. 知的価値を生み出し、世界で活躍する高度人材・グローバル人材を育成・獲得する

- 高度人材の育成を図るためには、地域の知的資産の拠点である大学の役割が重要。一方で、産業界が求める人材と大学で育成される人材にギャップが存在するとの指摘。
- あらゆる部門において企業の海外展開を支えるグローバル人材は不足感が高い。
- 世界各国が、高度人材の獲得を国家戦略として位置づけ。愛知県においても、海外の高度人材の確保が重要性を増しているが、文系の留学生の7割近くが日本での就職を希望している一方、理系の留学生で日本での就職を希望しているのは半数ほどに留まっている状況。

県内留学生における文系・理系別日本での就職希望



- 大学における質の高い研究や特色のある研究が数多く行われるよう、国の研究資金の獲得などにおける連携など、地域としての積極的な支援
- 研究開発の成果を実際のイノベーションにつなげていくため、大学と企業・地域等による共同研究の促進や、経営・マーケティングなど文科系分野との連携の促進
- 英語をはじめとした語学力の向上、海外インターンシップなど若者が外国で自己研鑽に励む機会の充実
- 高度な知識や技術を持つ外国人人材やその予備軍となる留学生・研修生の積極的な獲得。とりわけ、企業ニーズの高い理系の人材を獲得し、地元企業の就職につなげていく仕組みづくり

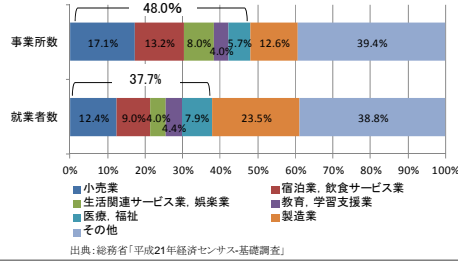
5.新たなニーズを受け止める多様な産業を創出・振興し、雇用を生み出す

- 社会の成熟化が進む中で、医療、介護、教育など、暮らしの質の向上に資する対個人サービスの成長が見込まれる。
- 企業の業務支援に関するサービスに対するニーズは一層拡大。
- 世界的な需要拡大が見込まれる観光産業や農林水産業の振興のほか、新産業の創出、産業構造の多様化を担うベンチャーや社会的企業の創出・育成を図るなど、身近な雇用の場を創出していくことが必要。

対個人サービス業

- 愛知県内の対個人サービスの事業所数と就業者数は県内総数の多くの割合を占める。
- 今後の成長が期待される福祉・介護などの業種では、賃金や就業者の定着率が低いといった就労面の課題のほか、企業規模が小さい、財務面が弱い、新規参入が困難といった経営上の課題が指摘されている。

■対個人サービス業の事業所数・就業者数の割合

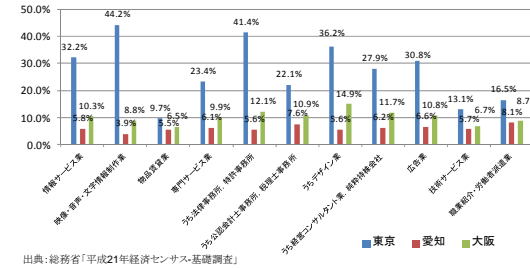


- 安定した雇用の場となるよう、処遇面を含めた就労条件の改善
- 公的サービスでは十分に対応できないきめ細やかなサービス(夜間や緊急時のサービスなど)の提供など、効率化や生産性向上に向けた取組の促進
- サービスの品質の「見える化」など、消費者に対する信頼性の確保

業務支援サービス業

- 都市型の業務支援サービスの事業所は、東京都に一極集中。
- 情報処理・提供サービスや広告、デザイン、コンテンツといった都市型サービス業は、モノづくり産業の高付加価値化に資することが見込まれるほか、都市の魅力の基盤となって内外の人材や情報を引きつけるのに重要な役割。

■業務支援サービス業の全国シェア(事業所数)



- 高度な専門知識を持つ人材や創造性に溢れた人材が好むとされる複雑性やにぎわいのある都市づくり
- モノづくり産業の集積が厚いという地域の特性を生かした業務支援サービス(モノづくりの高付加価値化に資するデザイン、モノづくり産業の海外展開を支援する国際業務支援サービスなど)の戦略的な育成・誘致

観光産業

- 愛知県への旅行の目的はビジネス利用が多い。
- 愛知県への観光目的は、「行祭事・イベント」や「歴史・文化」、「スポーツ・レクリエーション」が多い。
- 訪日外国人旅行者数は増加傾向にあるが、愛知県への訪問率は低い。
- 国際会議の開催件数は東京都に比べて大幅に少ない。

■訪日外国人の都道府県別訪問率

順位	平成18年度 2006年度		平成19年度 2007年度		平成20年度 2008年度		平成21年度 2009年度		平成22年度 2010年度		平成23年度 2011年	
	都道府県	訪問率	都道府県	訪問率	都道府県	訪問率	都道府県	訪問率	都道府県	訪問率	都道府県	訪問率
1位	東京	57.4%	東京	58.2%	東京	58.9%	東京	58.8%	東京	60.3%	東京	50.6%
2位	大阪	23.7%	大阪	25.8%	大阪	25.0%	大阪	24.4%	大阪	26.1%	大阪	25.2%
3位	京都	20.3%	京都	21.8%	京都	21.4%	京都	20.6%	京都	24.0%	京都	16.7%
4位	神奈川県	18.8%	神奈川県	16.3%	神奈川県	16.0%	神奈川県	16.7%	神奈川県	17.8%	神奈川県	11.8%
5位	千葉	16.7%	千葉	11.4%	千葉	11.8%	千葉	12.7%	千葉	15.0%	福岡	9.7%
6位	愛知	9.6%	福岡	9.6%	愛知	10.1%	愛知	9.6%	愛知	10.9%	千葉	9.0%
7位	福岡	8.7%	愛知	9.4%	福岡	9.7%	福岡	8.6%	福岡	9.1%	愛知	8.8%
8位	兵庫	7.4%	兵庫	8.8%	兵庫	8.1%	北海道	8.0%	北海道	8.5%	北海道	6.9%
9位	山梨	6.8%	北海道	7.6%	北海道	8.1%	兵庫	7.9%	山梨	8.2%	兵庫	5.9%
10位	北海道	6.4%	奈良	7.1%	奈良	6.5%	山梨	6.8%	山梨	7.6%	山梨	4.8%

出典:2006年度～2010年度:日本政府観光局(JNTO)訪日外国人訪問地調査(2010)、2011年:観光庁「訪日外国人消費動向調査 平成23年暦年」

- 東京・大阪間のゴールデンルートの通過点、ビジネス利用が多いという現状を踏まえたうえで、目的地として選ばれる魅力づくり
- 短期滞在などビジネス客の特性に応じた観光利用の促進と、観光旅行者としての再訪を促す取組の実施
- 産業観光・武将観光の強化、農林水産業や商工業、地域づくりとの連携など、地域資源の一層の活用
- 中部広域圏において、テーマ性やストーリー性を持った魅力ある広域観光の推進
- 「昇龍道」プロジェクトをはじめ、認知度向上やイメージ定着を図るセールス・プロモーションの推進
- 愛知県の産業集積を生かしたテーマの設定など、大規模な国際会議やイベント、国際見本市の戦略的な誘致

農林水産業

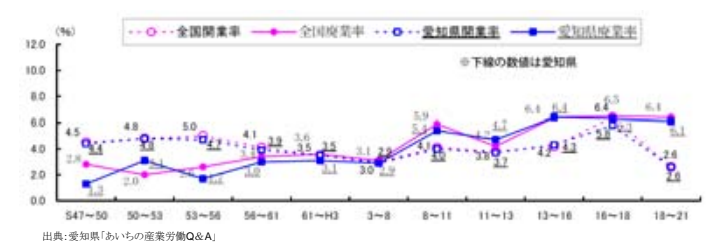
- 担い手の不足や高齢化、生産性の向上といった課題がある一方、世界的な食料の需要拡大が見込まれるなかで、今後の成長産業としての発展も期待。
- 農業は、施設型農業が進み、全国と比べ、土地生産性が高い。
- 林業生産活動は、木材価格の下落等による長期的な林業採算性の悪化等を背景として停滞。
- 海面漁業・養殖業生産量は、いかなご、くるまびなど全国で上位を占めている魚種も存在。

- 大規模農家や農業生産法人の生産規模の拡大、企業の参入促進
- 生産性の向上に資する農地の集約化・大規模化
- 農林漁業成長産業化ファンド(A-FIVE)を受けた6次産業化の本格的な展開
- グローバルな食市場の獲得、多様なニーズに対応した農林水産物の提供など、愛知県の強みを生かせる市場での需要の拡大
- 林業生産基盤の整備や、川上(木材生産)から川下(木材利用)までの一体的な取組などによる林業・木材産業の再生
- 効率的・安定的な経営体の育成と県産水産物のブランド力強化

ベンチャー・社会的企業

- 産業構造の多様化や雇用の場の創出に向けて、新たな企業が生まれ育つ環境づくりが重要。
- 社会的な課題をビジネスの手法で解決しようとする「社会的企業」は地域経済の活性化や雇用を創出する新たな主体として注目されるが、一般的に弱い財務体質。

■愛知県の開・廃業率の推移(非一次産業)



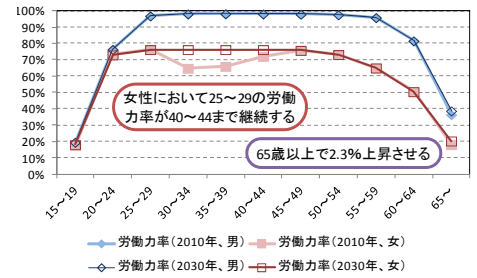
出典:愛知県「あいちの産業労働Q&A」

- ベンチャー企業に対する事業計画、資金調達、技術開発、販路開拓といった様々な側面を一貫体制で支援できる体制の強化
- 社会的企業と行政などを結ぶ中間支援組織との連携による社会的企業の事業展開の支援
- クリエイティブな人材が集まる賑わいあふれる街づくりなど、様々な企業が生まれ育つイノベティブな環境づくり

6.人口減少・少子高齢社会を支える全員参加型社会をつくる

- 若年者の完全失業率は高く、非正規雇用やフリーター・ニートも増加。中小企業の採用ニーズとのミスマッチも課題。また、正規職員として就職しても、短期間での退職など、適切なキャリア形成が進んでいないとの指摘もある。
- 女性の就労について、愛知県は、「子どもができれば仕事をやめ、大きくなったら再び職業を持つ方がよい」との意識が高く、M字カーブの底も深い。
- 高齢者の就業は増加しているものの、高齢人口の伸びほど増加していない。
- 女性と高齢者により、2030年における労働力人口の減少を補うには、女性のM字カーブを解消することとあわせて、高齢者全体の労働力率を2.3%ポイント向上させることが必要と試算。
- 産業構造が変化していく中で、転職者や退職後の就職希望者を支援しながら、雇用不足の業種への就業を促すことが必要。

■労働力人口を維持する際に必要な労働力率の試算結果



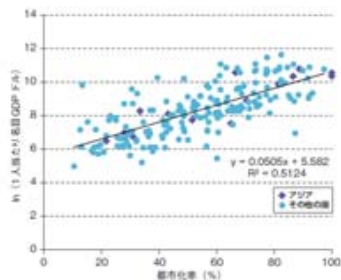
出典:総務省「平成22年国勢調査」、国立社会保障・人口問題研究所「日本の地域別将来推計人口(平成25年3月推計)」をもとに、三菱UFJリサーチ&コンサルティングが推計

- 若者に対する初等教育から高等教育までの体系的なキャリア教育の推進、採用意欲の高い中小企業と学生の間の就業をマッチングする仕組みづくり
- 未就労者や非正規雇用者のキャリア・アップの支援
- 病児・病後児保育や放課後児童クラブの充実など、働く意思のある女性が働けるような環境づくり
- 女性の就労に関する啓発、男女ともに仕事も生活も大事にしながら働き続けることができるよう「ワーク・ライフ・バランス」の実現
- 高齢者の多様な雇用・就業ニーズに応じた柔軟な働き方が可能となる環境整備
- 性別、年齢、国籍、人種など、個人の多様性を肯定し、積極的に活用することで企業の活力につなげる「ダイバーシティ・マネジメント(多様性を活かした経営)」の促進
- 円滑な労働移動を図るための、教育訓練や資格取得などの能力開発・向上の支援

7.内外から企業や人、モノ、情報を呼び込む魅力ある交流大都市圏をつくる

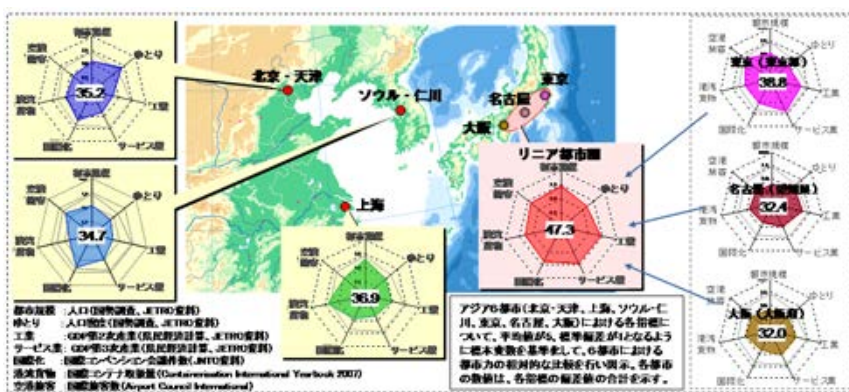
- 現在、世界的に経済成長をけん引しているのは「メガリージョン」と呼ばれる大都市圏。我が国の都市においても、人口や高度人材の密度が上昇すると、労働生産性が上昇する傾向。
- 2027年に名古屋－東京間、2045年に名古屋－大阪間で開通するリニア中央新幹線により、東京・愛知・大阪の三大都市圏が一体化した「新たなメガリージョン」が創出。

■一人当たりGDPと都市化率の関係



資料：世界「TWD」から作成。
出典：経済産業省「通商白書2010」

■リニア中央新幹線の開業に伴う三大都市圏の一体化



出典：三菱UFJリサーチ&コンサルティング作成

都市の機能・情報発信

- 多様な企業や人材を惹きつける魅力的な環境を整え、国内外からの注目度・認知度を高める情報発信を効果的にを行い、地域に呼び込んでいくことが重要。
- 世界的なモノづくりの一大集積地であるとともに、都市と近接した豊かな自然、戦国武将に代表される歴史や文化、ゆとりある生活空間といった多様な魅力も有するが、地域ブランド力は大都市圏でありながら低位。
- 名古屋市の都心部には創造性を刺激するにぎわいや楽しみのある空間、うるおいやエンターテインメント性を感じさせるウォーターフロントなど、クリエイティブな人材が好むような空間や都市機能が十分でないとの指摘。

- 「メガリージョン」としての発展を見据え、現在の社会経済活動における地域間の結びつきや、自然・歴史・文化などの地域のまとまりの観点から、県域を越えた視点での地域づくりのあり方の検討
- 名古屋都心部について、世界的な交流ゲートウェイとしての拠点性を高めるため、ランドマークとなりうる再開発計画と連携した面的な広がりを持った魅力的なまちづくり
- ブランド力や話題性のある集客施設のインパクトの活用と既存資源の効果的な連携
- 都市としての魅力を高めるソフト的な取組(食・文化・エンターテインメント・アミューズメント・スポーツなどの賑わいや楽しみの充実)
- 「モノづくりの世界的拠点」など、地域全体が共有する確固としたブランドイメージの確立と、GNI(グレーター・ナゴヤ・イニシアティブ)や昇龍道プロジェクトのように、周辺地域と一体となった情報発信

外資系企業の立地

- 外資系企業のほとんどは首都圏に集中しているなかで、愛知県は、全国と比べ、製造業の占める割合が高い。
- 外資系企業が日本に立地する目的は、国内市場規模のほか、厳しい目を持つ消費者によるテストマーケティングの場、高い技術力を持つグローバル企業との取引・業務提携による新製品・新技術の開発なども意図。
- 加工・組立など量産工場の立地は少ない状況にある中で、自治体の優遇策とのミスマッチが生じているとの指摘もある。

■外資系企業の国内事業所数と全国シェア(2010年度)

企業数	うち製造業	業種別シェア	うち非製造業	業種別シェア	
東京都	2139	218	10.1%	1923	89.9%
全国シェア	69.1%	42.1%		73.1%	
神奈川県	300	75	25.0%	225	75.0%
全国シェア	9.5%	14.6%		3.6%	
大阪府	198	38	19.4%	150	80.6%
全国シェア	5.9%	7.0%		5.7%	
兵庫県	82	23	28.0%	59	72.0%
全国シェア	2.6%	4.3%		2.6%	
千葉県	87	12	17.6%	55	82.1%
全国シェア	2.1%	2.3%		2.1%	
愛知県	81	17	27.0%	44	72.1%
全国シェア	1.9%	3.3%		1.7%	
その他	307	124	49.6%	173	56.4%
全国シェア	8.6%	28.1%		8.6%	
全国	3142	513	16.3%	2629	83.7%

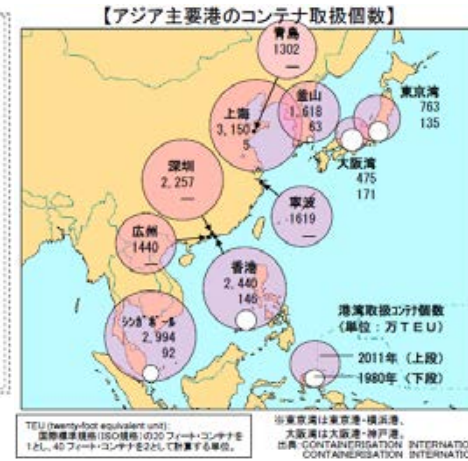
出典：経済産業省「第45回外資系企業動向調査(2011年調査)」

- モノづくりの集積を生かすなど、誘致ターゲットを明確化した戦略的な誘致活動の実施
- 国内企業と同様の支援策のみならず、外資系企業のニーズに即した立地情報、インセンティブの提供
- グレーター・ナゴヤ・イニシアティブ(GNI)協議会や愛知・名古屋国際ビジネス・アクセス・センター(I-BAC)と共同・連携したワンストップサービス機能の強化・充実

国際交流基盤

- 諸外国においては国際空港・港湾の大規模化・機能強化が進められ、我が国の空港・港湾の競争力は低下。
- 空港・港湾といった国際交流・物流拠点の機能強化、国際交流・物流拠点と鉄道などの交通結節点、生産拠点、流通拠点等をつなぐ総合的な交通ネットワークを構築など、高い国際競争力を発揮できるよう、トータルな輸送コスト・サービスが最適化される物流体系の構築が必要。

■アジア主要港のコンテナ取扱個数とランキング



出典：国土交通省資料

【世界の港湾別コンテナ取扱個数ランキング】

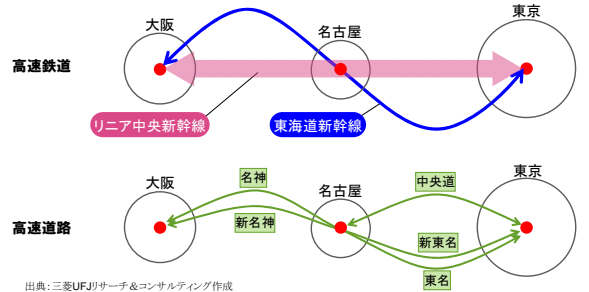
1980年		2011年(速報値)	
順位	取扱量	順位	取扱量
1	ニューヨーク/ジャマイカ 185	1(1)	上海 3,150
2	ロッテルダム 190	2(2)	シンガポール 2,994
3	香港 146	3(3)	香港 2,440
4	神戸 146	4(4)	深圳 2,257
5	高雄 82	5(5)	釜山 1,818
6	シンガポール 82	6(6)	寧波 1,499
7	マンブアン 82	7(7)	広州 1,490
8	ロングビーチ 82	8(8)	青島 1,302
9	ハンブルク 78	9(9)	ドバイ 1,300
10	オークランド 78	10(10)	ロッテルダム 1,190
11	横濱 72	11(11)	東京 433
12	釜山 62	12(12)	横浜 306
13	東京 62	13(13)	名古屋 255
14	大阪 25	14(14)	神戸 247
15	名古屋 21	15(15)	大阪 128

- 中部国際空港の貨物輸送利用の拡大、2本目滑走路の整備による完全24時間運用可能な国際空港としての機能拡充
- 名古屋港の国際産業ハブ港としての機能強化、完成自動車等の国際海上輸送のハブ港となる三河港、後背圏のモノづくり産業を支える衣浦港の整備
- 空港や港湾へのアクセス性を高める名古屋環状2号線、名豊道路、西知多道路等の早期整備、広域圏との交流軸となる新東名高速道路等の広域道路ネットワークの構築など、移動・輸送時間の短縮や、災害時などの代替性にも優れた総合的な交通ネットワークの整備

リニア中央新幹線の整備

- 将来、愛知県はリニアと東海道新幹線、新東名・名神と東名・名神高速道路など、鉄道と道路の広域交流基盤が重層的にネットワーク化。
- リニアの名古屋－東京間の開業時には、業務面での首都圏との結びつきが強まり、この地域にとって大きなビジネスチャンスが生まれる可能性。一方で、スロー現象による首都圏への一極集中も懸念。
- 全線開業時には、首都圏から近畿圏に至る巨大な都市圏が形成され、東京から40分、大阪から20分でアクセスでき、その中間に位置するという立地優位性が一層高まることに期待。
- リニア開業に伴い、名古屋都心部の求心力が高まる可能性。また、東海道新幹線は「ひかり」、「こだま」が中心となり、運行の増発も想定。

■リニアによる高速交通ネットワークの重層化と交流都市圏



出典：三菱UFJリサーチ&コンサルティング作成

- 名古屋－東京間の先行開業時のターミナル効果を生かした都市機能の集積・向上、東京－大阪間の全線開業後を見据えた首都圏、関西圏の双方を睨んだ交流拠点としての発展戦略の検討
- 企業誘致、観光振興、首都機能のバックアップ機能の誘致など、リニア開通による立地優位性を生かした取組の検討
- リニアの開業のインパクトを名古屋都心部はもとより県内各地域に波及させるような地域づくりのあり方の検討

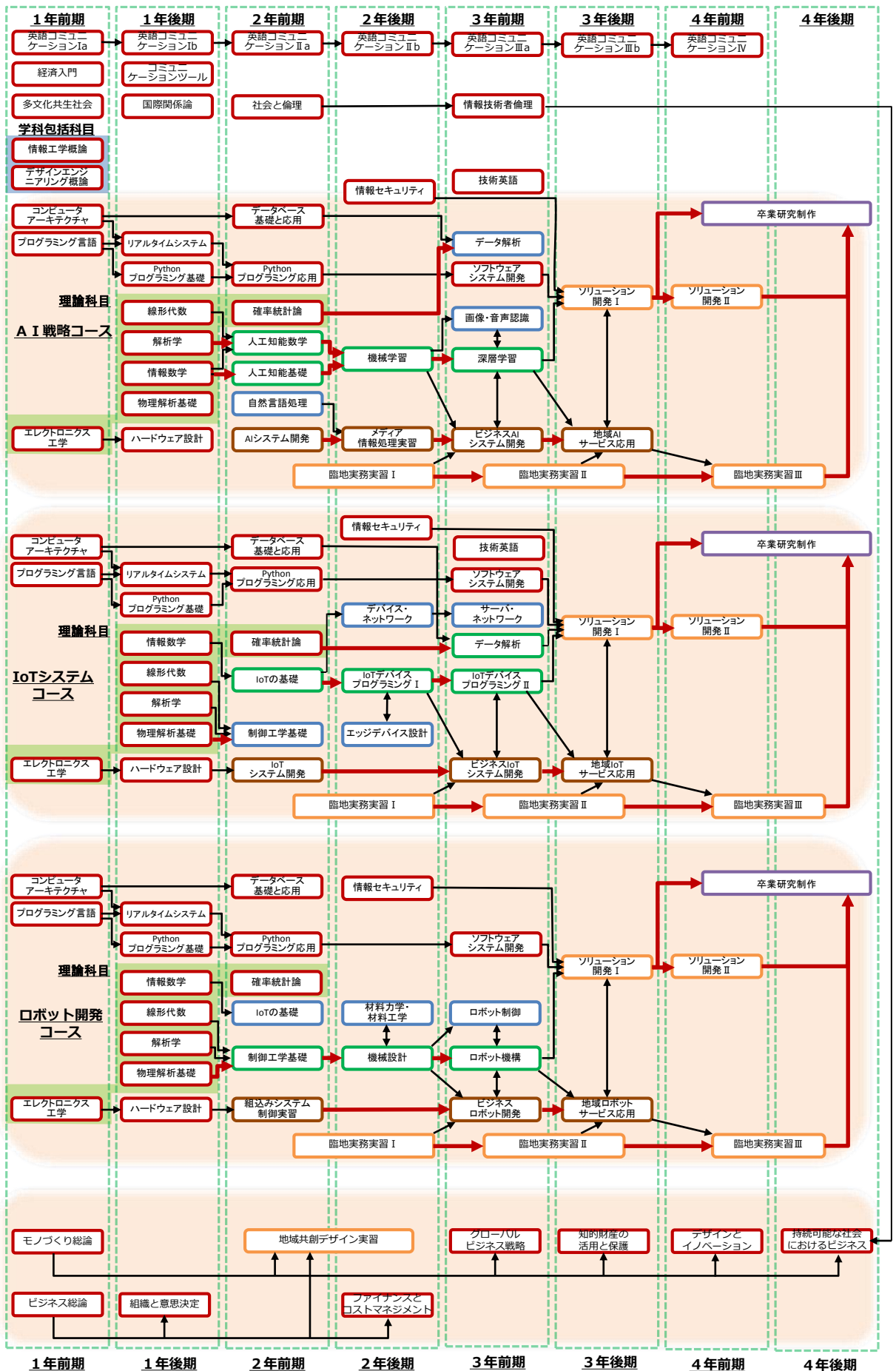


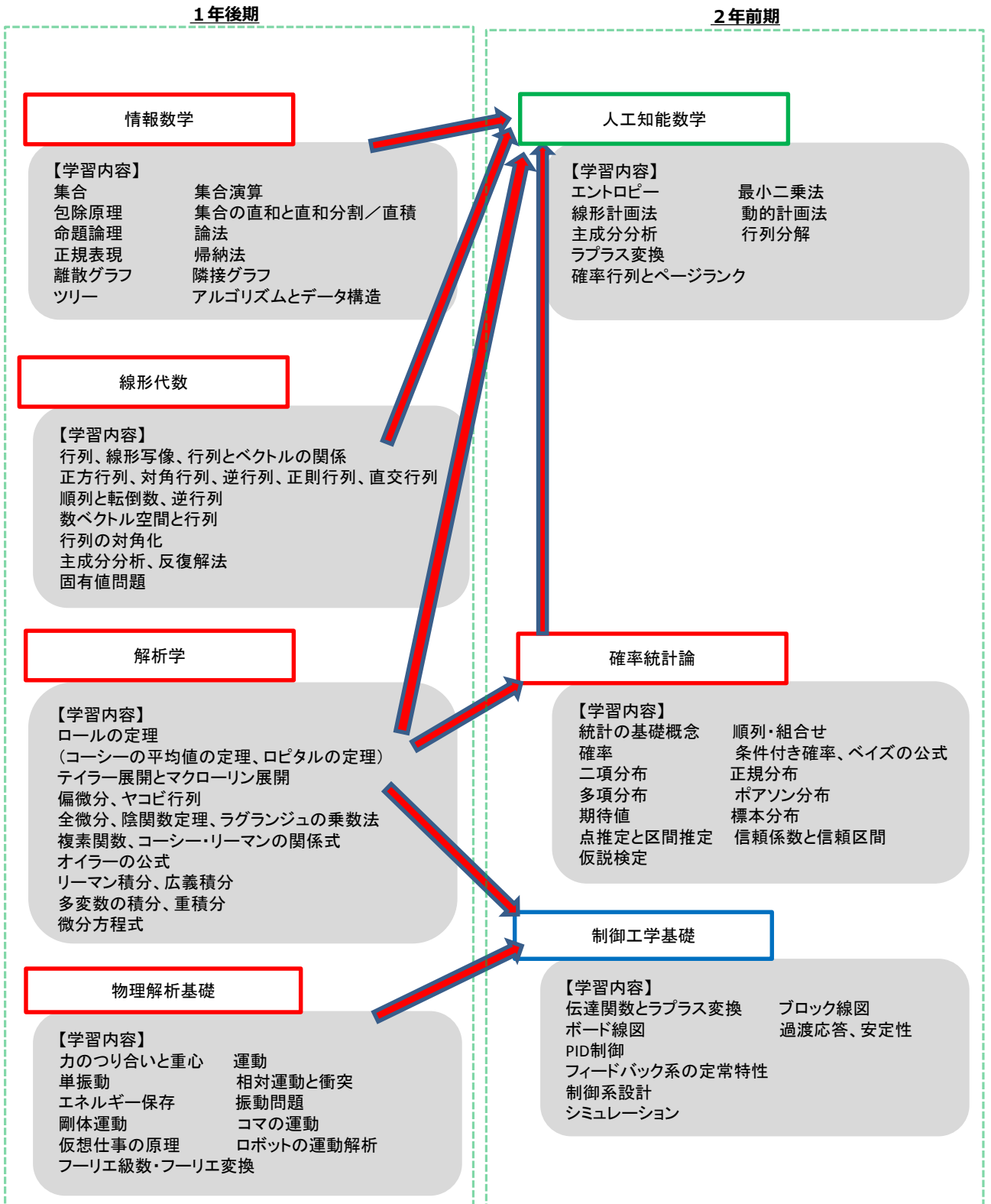
科目区分				1年		2年		3年		4年											
科目種別				前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期										
履修方法	必修/選択	科目群		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位										
基礎科目 20単位	講義・演習	必修	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅡb	1	英語コミュニケーションⅢa	2	英語コミュニケーションⅢb	1	英語コミュニケーションⅣ	1				
			コミュニケーションスキル				コミュニケーションツール	1													
			倫理							社会と倫理	2										
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2														
			経済入門	2																	
職業専門科目 84単位以上	実習	必修 20単位	臨地実務実習			臨地実務実習Ⅰ	5	臨地実務実習Ⅱ	7.5	臨地実務実習Ⅲ	7.5										
		必修 9単位	学科共通					ビジネスコンテンツ制作実習	6	デジタルコンテンツ総合実習	3										
		選択 5単位以上	A群 ゲーム			ゲーム制作技術総合実習	★3	地域振興ゲーム制作実習	★2												
				B群 CG			CGアニメーション総合実習	●3	地域振興CGアニメーション制作実習	●2											
	講義・演習	必修	41.5単位	学科包括	コンテンツデザイン概論	2															
				数学物理英語	線形代数	2	統計論	2					技術英語	2							
					解析学	2															
				情報通信	コンピュータグラフィックスⅠ	2	コンピュータグラフィックスⅡ	2													
					電子情報工学概論	2								情報技術者倫理	2						
				ゲーム	ゲーム構成論Ⅰ	2	ゲームアルゴリズムⅠ	2	ゲームアルゴリズムⅡ	1.5				AR/VRコンテンツ基礎	1.5						
							オブジェクト指向プログラミング	1.5													
					C++プログラミング基礎	3	ゲーム構成論Ⅱ	1.5						エンタテインメント設計	1.5						
CG				デジタル造形Ⅰ	3	デジタル造形Ⅱ	3														
	CGデザイン基礎	1.5	デジタル映像表現技法基礎	1.5																	
選択	A群 ゲーム	8.5単位以上					ゲームプログラミングⅠ	1.5	ゲームプログラミングⅡ	1.5	ゲームプログラミングⅢ	1									
						ゲームプログラミング構成基礎	★3	ゲームデザイン実践演習	★1			マルチプラットフォームプログラミング	★3								
	A・B群 共通					コンテンツ制作マネジメント	2			インターフェースデザイン	1										
						映像論	2			ゲームハード概論	1.5										
B群 CG					デジタル映像表現技法応用	●3	デジタルキャラクタ実践演習	●3			CGアニメーション総合演習	●1									
展開科目 20単位	講義・演習	必修	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5	ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5				
				モノづくり総論	1.5																
	実習		地域ビジネス実践					地域共創デザイン実習	6												
総合科目 4単位	演習	必修 4単位	研究制作											卒業研究制作			4				

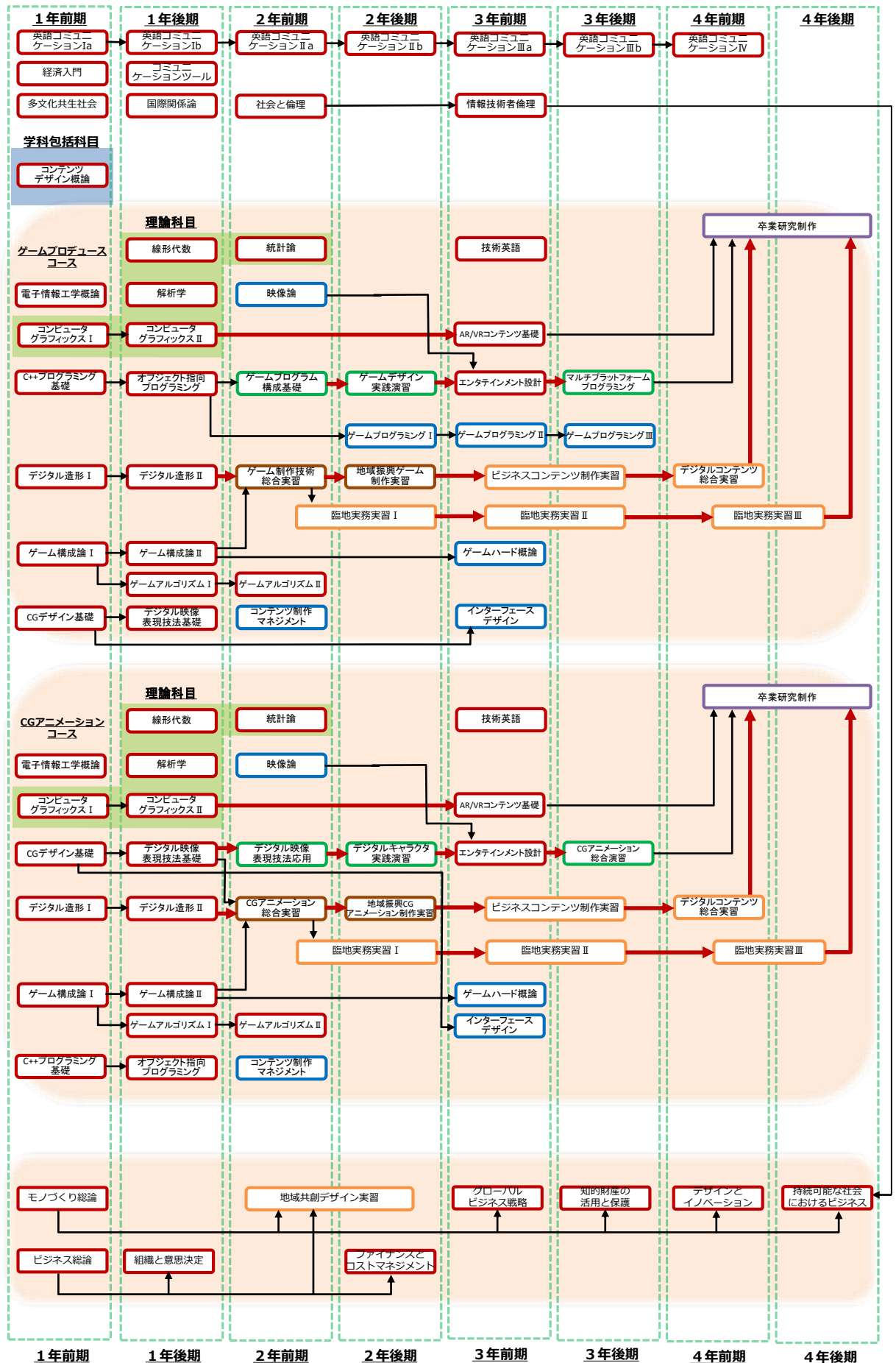
卒業要件 計 128 単位以上

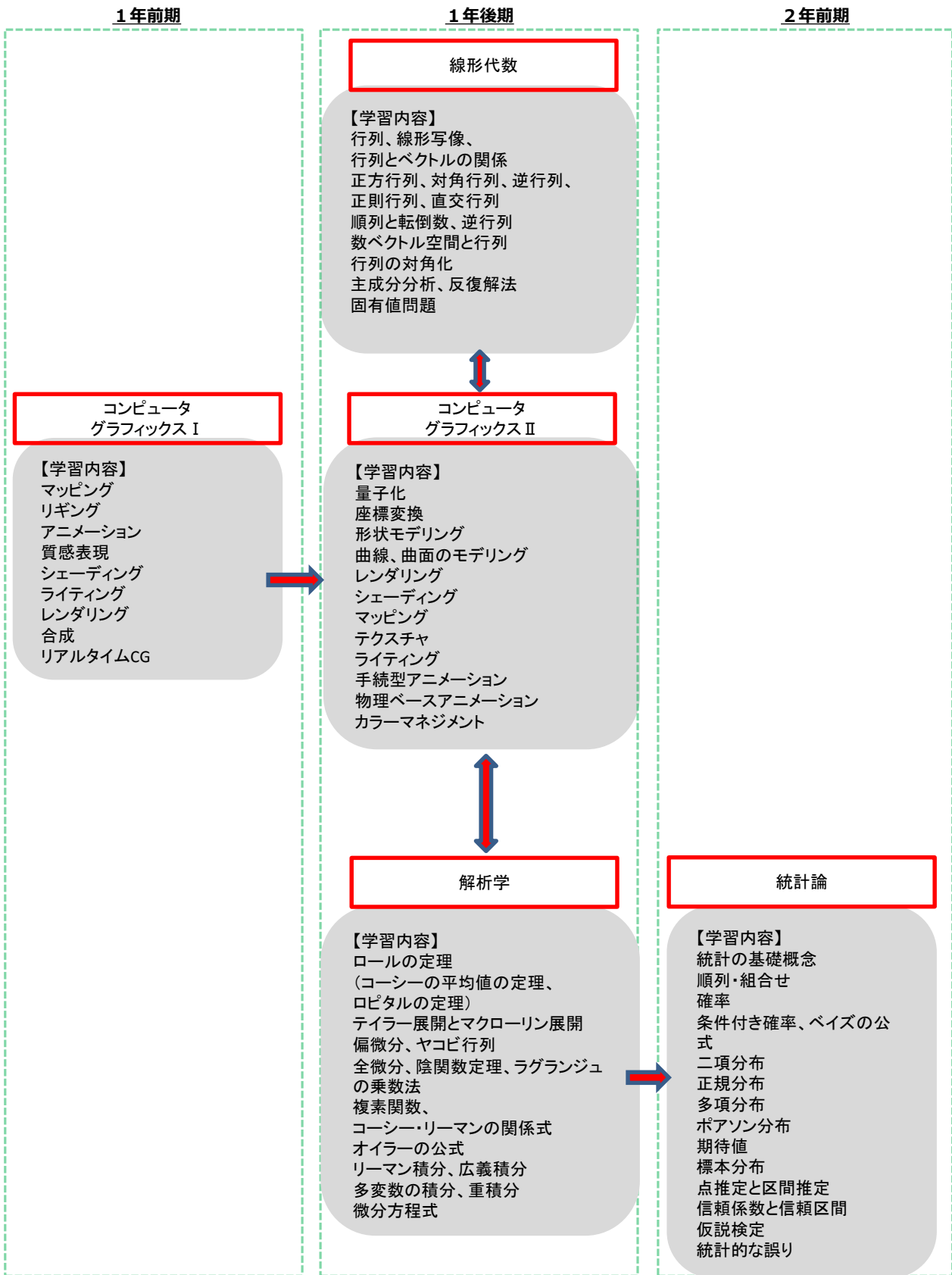
★ コースコア科目(ゲームプロデュースコース)
● コースコア科目(CGアニメーションコース)

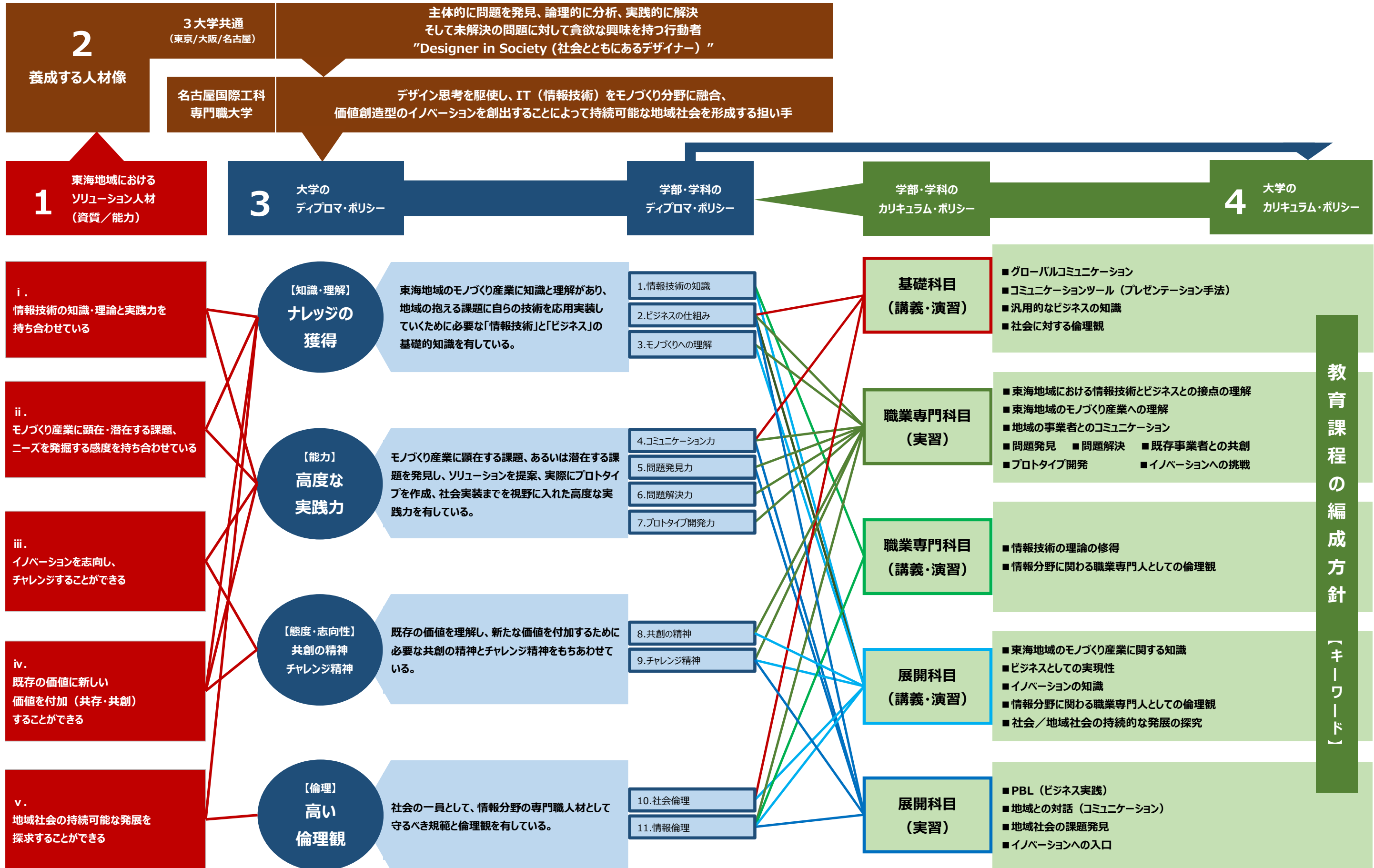
必修科目 選択科目











名古屋国際工科専門職大学
ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシー＜教育課程の区分＞の比較

名古屋国際工科専門職大学	
ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)	カリキュラム・ポリシー (教育課程編成・実施の方針)
<p>【ナレッジの獲得】 東海地域のモノづくり産業に知識と理解があり、地域の抱える課題に自らの技術を応用実装していくために必要な「情報技術」と「ビジネス」の基礎的知識を有している。</p>	<p>【ナレッジの獲得】 東海地域のモノづくり産業に知識と理解があり、地域の抱える課題に自らの技術を応用実装していくために必要な「情報技術」と「ビジネス」の基礎的知識を身に付けさせる。これら知識は主として職業専門科目及び展開科目の講義及び演習科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。</p>
<p>【高度な実践力】 モノづくり産業に顕在する課題、あるいは潜在する課題を発見し、ソリューションを提案。実際にプロトタイプを作成、社会実装までを視野に入れた高度な実践力を有している。</p>	<p>【高度な実践力】 モノづくり産業に顕在する課題、あるいは潜在する課題を発見し、ソリューションを提案。実際にプロトタイプを作成、社会実装までを視野に入れた高度な実践力を身に付けさせる。これらの能力は主として基礎科目、職業専門科目、及び展開科目の実習・演習科目を通じて備え、その集大成として総合科目の履修を通じて定着するよう、カリキュラムを整備する。</p>
<p>【共創の精神・チャレンジ精神】 モノづくり産業における既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神をもちあわせている。</p>	<p>【共創の精神・チャレンジ精神】 モノづくり産業における既存の価値を理解し、新たな価値を付加するために必要な共創の精神とチャレンジ精神を身に付けさせる。これらの資質は主として職業専門科目及び展開科目、総合科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。</p>
<p>【高い倫理観】 社会の一員として、情報分野の専門職人材として守るべき規範と倫理観を有している。</p>	<p>【高い倫理観】 社会の一員として、情報分野の専門職人材として守るべき規範と倫理観を身に付けさせる。これらの資質は主として基礎科目、職業専門科目及び展開科目の履修を通じて備えられるよう、カリキュラムを整備する。</p>

名古屋国際工科専門職大学 工科学部
ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシー〈教育課程の区分〉の比較

工科学部					
DP No.	ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)		カリキュラム・ポリシー (教育課程編成・実施の方針)		
	keywords	内 容	科目区分	授業形態 ディプロマ・ポリシーとの相関関係	
知識・理解	1	情報技術の知識	情報分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な基礎的知識を有している。	基礎科目 演習	4.コミュニケーション力 グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配置する。
	2	ビジネスの仕組み	ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力のビジネスとしての応用領域を理解している。	基礎科目 講義・演習	2.ビジネスの仕組み 4.コミュニケーション力 10.社会倫理 職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。
	3	モノづくりへの理解	東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。	職業専門科目 実習	2.ビジネスの仕組み 3.モノづくりへの理解 4.コミュニケーション力 5.問題発見力 6.問題解決力 7.プロトタイプ開発力 8.共創の精神 9.チャレンジ精神 東海地域のモノづくり産業を担う職業専門人となる為に必要な、東海地域のビジネスの仕組み、及び地域産業への理解を深める。加えて、顕在あるいは潜在する課題を発見、地域の既存事業者と共にチャレンジ精神を持って課題解決に導くためのソリューション提案、社会実装までを視野に入れたプロトタイプ開発能力を涵養する科目を配置する。
能力	4	コミュニケーション力	異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。	職業専門科目 講義・演習	1.情報技術の知識 11.情報倫理 情報分野の専門職人材として、発見した課題を解に導くために必要な情報技術の基礎的知識を修得するための科目を配置する。
	5	問題発見力	モノづくり産業に情報技術を応用、主導する専門職人材として、問題を発見・設定する力を有している。		
	6	問題解決力	モノづくり産業において発見した問題に対し複数のソリューションを提案することが出来る。		
	7	プロトタイプ開発力	モノづくり産業の課題へのソリューションとなるプロトタイプを実際に開発する能力を有している。		
志向・態度	8	共創の精神	他者との関係や多様な価値観、異文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。	展開科目 講義／講義・演習 実習	2.ビジネスの仕組み 3.モノづくりへの理解 8.共創の精神 9.チャレンジ精神 10.社会倫理 11.情報倫理 東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。
	9	チャレンジ精神	新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。		
	10	社会倫理	倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。		
	11	情報倫理	地域社会の発展のために情報分野の専門職人材として貢献できる。		
				総合科目 卒業研究制作	キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。

名古屋国際工科専門職大学 工科学部 情報工学科
ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシー<教育課程の区分>の比較

工科学部 情報工学科			
DP No.	ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)		カリキュラム・ポリシー (教育課程編成・実施の方針)
	keywords	内容	
知識・理解	1	<p>AI、IoT、ロボットの各分野において、価値創造のためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論について理解している。</p> <p>・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的・数学的知識を有している。</p> <p>・IoTシステムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を有している。</p> <p>・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェアとハードウェアの知識を有している。</p>	<p>ディプロマ・ポリシーとの相関関係</p>
	2	<p>ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力 (AI・IoT・ロボット) のビジネスとしての応用領域を理解している。</p>	<p>4.コミュニケーション力</p> <p>2.ビジネスの仕組み 4.コミュニケーション力 10.社会倫理</p> <p>グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配置する。 ■該当科目:「英語コミュニケーション I a~IV」</p> <p>職能人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。 ■該当科目:「コミュニケーションツール」、「社会と倫理」、「多文化共生社会」、「経済入門」、「国際関係論」</p>
	3	<p>モノづくりへの理解</p> <p>東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力 (AI・IoT・ロボット) との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。</p>	<p>2.ビジネスの仕組み 3.モノづくりへの理解 4.コミュニケーション力 5.問題発見力 6.問題解決力 7.プロトタイプ開発力 8.共創の精神 9.チャレンジ精神</p> <p>情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。</p> <p>・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。</p> <p>・IoTシステムコースに所属する学生は、IoTシステムのプロトタイプ開発を行い、サービスのデザインに着目する</p> <p>・ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの実用に関するソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。 ■該当科目:2~4年次に配置される実習科目</p>
能力	4	<p>コミュニケーション力</p> <p>異分野・他文化とのコミュニケーション能力を有している。</p>	<p>職業専門科目</p>
	5	<p>問題発見力</p> <p>モノづくり産業に情報工学を応用、主導する専門職人材として問題を発見する力を有している。</p>	
	6	<p>問題解決力</p> <p>モノづくり産業において発見した問題に対して、</p> <p>・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関するソリューションを提案することが出来る。</p> <p>・IoTシステムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析を用いたソリューションを提案することが出来る。</p> <p>・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェア発想でのソリューションを提案することが出来る。</p>	
	7	<p>プロトタイプ開発力</p> <p>情報技術を応用して、モノづくり産業の課題を解決するソリューションのプロトタイプを開発する能力を有している。</p> <p>・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムの応用に着目する。</p> <p>・IoTシステムコースに所属する学生は、IoTシステムのプロトタイプ開発を行い、サービスデザインにも着目する</p> <p>・ロボット開発コースに所属する学生は、ロボットの応用に関するソフトウェアを主軸とした実践的プロトタイプ開発に着目する。</p>	
志向・態度	8	<p>共創の精神</p> <p>他者との関係や多様な価値観、異文化を理解し、対話と協調性をもって共創へと導くことができる。</p>	<p>展開科目</p>
	9	<p>チャレンジ精神</p> <p>新しいモノ・コトでも躊躇せず、変化を好んで対応し、向上心を持ってトライアル・アンド・エラーを厭わず最後までやり遂げる。</p>	
	10	<p>社会倫理</p> <p>倫理観をもって、社会に解決案を提案することができる。</p>	
11	<p>情報倫理</p> <p>情報工学を扱う人材としての役割を理解し志向することができる。</p>	<p>講義・演習</p> <p>2.ビジネスの仕組み 3.モノづくりへの理解 8.共創の精神 9.チャレンジ精神 10.社会倫理 11.情報倫理</p> <p>AI、IoT、ロボットの各分野において、専門職業人としての倫理観をもって価値創造するためのソフトウェアアルゴリズムやシステム構成方法論、情報倫理について知識・理解を修得するための科目を配置する。</p> <p>・AI戦略コースに所属する学生は、人工知能システムに関する論理的、数学的知識を修得する。</p> <p>・IoTシステムコースに所属する学生は、ソフトウェア、ハードウェア、ネットワークとデータ解析の知識を修得する。</p> <p>・ロボット開発コースに所属する学生は、ソフトウェアとハードウェアの知識を修得する。 ■該当科目:1~4年次までに配置される講義・演習科目</p>	
総合科目		<p>卒業研究制作</p> <p>キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。 ■該当科目:「卒業研究制作」</p>	

名古屋国際工科専門職大学 工科学部 デジタルエンタテインメント学科
ディプロマ・ポリシーとカリキュラム・ポリシー＜教育課程の区分＞の比較

工科学部 デジタルエンタテインメント学科						
DP No.	ディプロマ・ポリシー (学位授与の方針)		カリキュラム・ポリシー (教育課程編成・実施の方針)			
	keywords	内容	科目区分	授業形態 ディプロマ・ポリシーとの相関関係		
知識・理解	1	デジタルゲーム、およびコンピュータグラフィックス技術を用いた価値創造のためのアルゴリズムや表現方法論について理解している。	基礎科目	4.コミュニケーション力	グローバルに活躍するために必要なコミュニケーションの汎用的技能を育成する科目を配置する。 ■該当科目:「英語コミュニケーションⅠa～Ⅳ」	
		・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を有している。		2.ビジネスの仕組み 4.コミュニケーション力 10.社会倫理	職人として必要な、広く汎用的なビジネスの知識、コミュニケーション能力、及び社会に対する倫理観を醸成するための科目を配置する。 ■該当科目:「コミュニケーションツール」、「社会と倫理」、「多文化共生社会」、「経済入門」、「国際関係論」	
	2	ビジネスの仕組みと関連する知識を有している。加えて、自らが修得した能力(ゲーム・CG)のビジネスとしての応用領域を理解している。	3	モノづくりへの理解	東海地域のモノづくり産業に関する知識を有するだけでなく、自らの修得した能力(ゲーム・CG)との接点を理解し、現場の経験から得たノウハウを有している。	
能力	4	コミュニケーション力	職業専門科目	実践	2.ビジネスの仕組み 3.モノづくりへの理解 4.コミュニケーション力 5.問題発見力 6.問題解決力 7.プロトタイプ開発力 8.共創の精神 9.チャレンジ精神	情報技術を応用し、モノづくり産業の課題へのソリューションを提案、プロトタイプを開発する実践力涵養のための科目を配置する。 ・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化したソリューションを提案する。 ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化したソリューションを提案する。 ■該当科目:2～4年次に配置される実習科目
	5	問題発見力			6.問題発見力	デジタルコンテンツの分野において、専門職業人としての倫理観をもって価値創造するためのデジタルゲーム、及びコンピュータグラフィックスに関するアルゴリズムや表現方法論について知識・理解を修得するための科目を配置する。
	6	問題解決力			1.情報技術の知識 11.情報倫理	・ゲームプロデュースコースに所属する学生は、コンピュータゲームに関するデジタルコンテンツ制作に特化した知識を修得する。 ・CGアニメーションコースに所属する学生は、映像制作、キャラクターデザイン等、コンピュータグラフィックスに特化した知識を習得する。 ■該当科目: 1～4年次までに配置される講義・演習科目
	7	プロトタイプ開発力			2.ビジネスの仕組み 3.モノづくりへの理解 8.共創の精神 9.チャレンジ精神 10.社会倫理 11.情報倫理	東海地域のモノづくり産業に対する理解を深化させ、地域社会の既存事業者と共に、地域の持続可能な発展に導くためのイノベーション創出を志向、社会実装までを視野に入れるために必要なビジネスに関する科目を配置する。 ■該当科目: 「ビジネス総論」、「モノづくり総論」、「ファイナンスとコストマネジメント」、「グローバルビジネス戦略」、「知的財産の活用と保護」、「組織と意思決定」、「デザインとイノベーション」、「持続可能な社会におけるビジネス」
志向・態度	8	共創の精神	展開科目	実践	2.ビジネスの仕組み 4.コミュニケーション力 5.問題発見力 9.チャレンジ精神	地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。 ■該当科目:「地域共創デザイン実習」
	9	チャレンジ精神			2.ビジネスの仕組み 4.コミュニケーション力 5.問題発見力 9.チャレンジ精神	地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。 ■該当科目:「地域共創デザイン実習」
	10	社会倫理			2.ビジネスの仕組み 4.コミュニケーション力 5.問題発見力 9.チャレンジ精神	地域社会の課題を洞察し、自ら修得する情報技術の地域社会への応用性を理解、体験するための科目を配置する。 ■該当科目:「地域共創デザイン実習」
11	情報倫理	デジタルコンテンツを扱う人材としての役割を理解し志向することができる。	総合科目	卒業研究制作	キャップストーン科目として「卒業研究制作」を実施する。この科目は、英語での発表を義務付けている。 ■該当科目:「卒業研究制作」	

ディプロマ・ポリシーに掲げる各能力と教育課程の対応 (情報工学科)

科目区分	授業科目	単位数	ディプロマ・ポリシー →				ナレッジの獲得			高度な実践力				共創・挑戦		高い倫理観		
			授業形態				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	
			講義	講義・演習	演習	実験・実習	情報技術の知識	ビジネスの仕組み	モノづくりへの理解	コミュニケーション力	問題発見力	問題解決力	プロトタイプ開発力	共創の精神	チャレンジ精神	社会倫理	情報倫理	
基礎科目	演習科目	英語コミュニケーションⅠa~Ⅳ			○				○									
	講義・演習	コミュニケーションスキル			○				○									
	倫理科目	社会と倫理	○												○			
	基盤科目	多文化共生社会	○												○			
		経済入門	○												○			
		国際関係論	○															
職業専門科目	実習科目	臨地実務実習	臨地実務実習Ⅰ (2年次)				臨		○		○					○		
			臨地実務実習Ⅱ (3年次)				臨		○		○				○		○	
			臨地実務実習Ⅲ (4年次)				臨		○		○				○		○	
		選択A	2前	AIシステム開発				○			○				○			
		選択B	2前	IoTシステム開発				○			○				○			
		選択C	2前	組込みシステム制御実習				○			○				○			
		選択A	2後	メディア情報処理実習				○			○				○			
		選択A	3前	ビジネスAIシステム開発				○		○					○		○	
		選択B	3前	ビジネスIoTシステム開発				○		○					○		○	
		選択C	3前	ビジネスロボット開発				○		○					○		○	
	選択A	3後	地域AIサービス応用				○		○					○		○		
	選択B	3後	地域IoTサービス応用				○		○					○		○		
	選択C	3後	地域ロボットサービス応用				○		○					○		○		
	必修	4前	ソリューション開発Ⅰ				○		○					○		○		
			ソリューション開発Ⅱ				○		○					○		○		
	講義・演習科目	1前	情報工学概論				○											
			デザインエンジニアリング概論		○			○										
			プログラミング言語		○			○										
			コンピュータアーキテクチャ		○			○										
			エレクトロニクス工学		○			○										
		1後	情報数学		○			○										
			線形代数		○			○										
			解析学		○			○										
			物理解析基礎		○			○										
			Pythonプログラミング基礎		○			○										
		2前	リアルタイムシステム		○			○										
			ハードウェア設計		○			○										
			確率統計論		○			○										
			Pythonプログラミング応用		○			○										
			データベース基礎と応用		○			○										
		2後	情報セキュリティ		○			○										
			技術英語		○			○										
			ソフトウェアシステム開発		○			○										
			情報技術者倫理		○			○										
			人工知能基礎		○			○										
3前		自然言語処理		○			○											
		人工知能数学		○			○											
		機械学習		○			○											
		深層学習		○			○											
		画像・音声認識		○			○											
3後	デバイス・ネットワーク		○			○												
	IoTデバイスプログラミングⅠ		○			○												
	エッジデバイス設計		○			○												
	サーバ・ネットワーク		○			○												
	IoTデバイスプログラミングⅡ		○			○												
選択C	2後	材料力学・材料工学		○			○											
	3前	機械設計		○			○											
	3前	ロボット機構		○			○											
	3前	ロボット制御		○			○											
	3前	データ解析		○			○											
選択A・B	3前	制御工学基礎		○			○											
	2前	IoTの基礎		○			○											
展開科目	講義科目	1前	ビジネス総論						○									
		2後	ファイナンスとコストマネジメント						○									
		3前	グローバルビジネス戦略						○		○							
		3後	知的財産の活用と保護						○									
	講義・演習科目	1前	モノづくり総論		○				○		○							
		1後	組織と意思決定		○				○		○			○				
		4前	デザインとイノベーション		○				○					○				
		4後	持続可能な社会におけるビジネス		○				○						○		○	
実習科目	2通	地域共創デザイン実習				○			○				○		○	○		
総合科目	卒業研究制作	4単位			○			○		○			○		○	○		

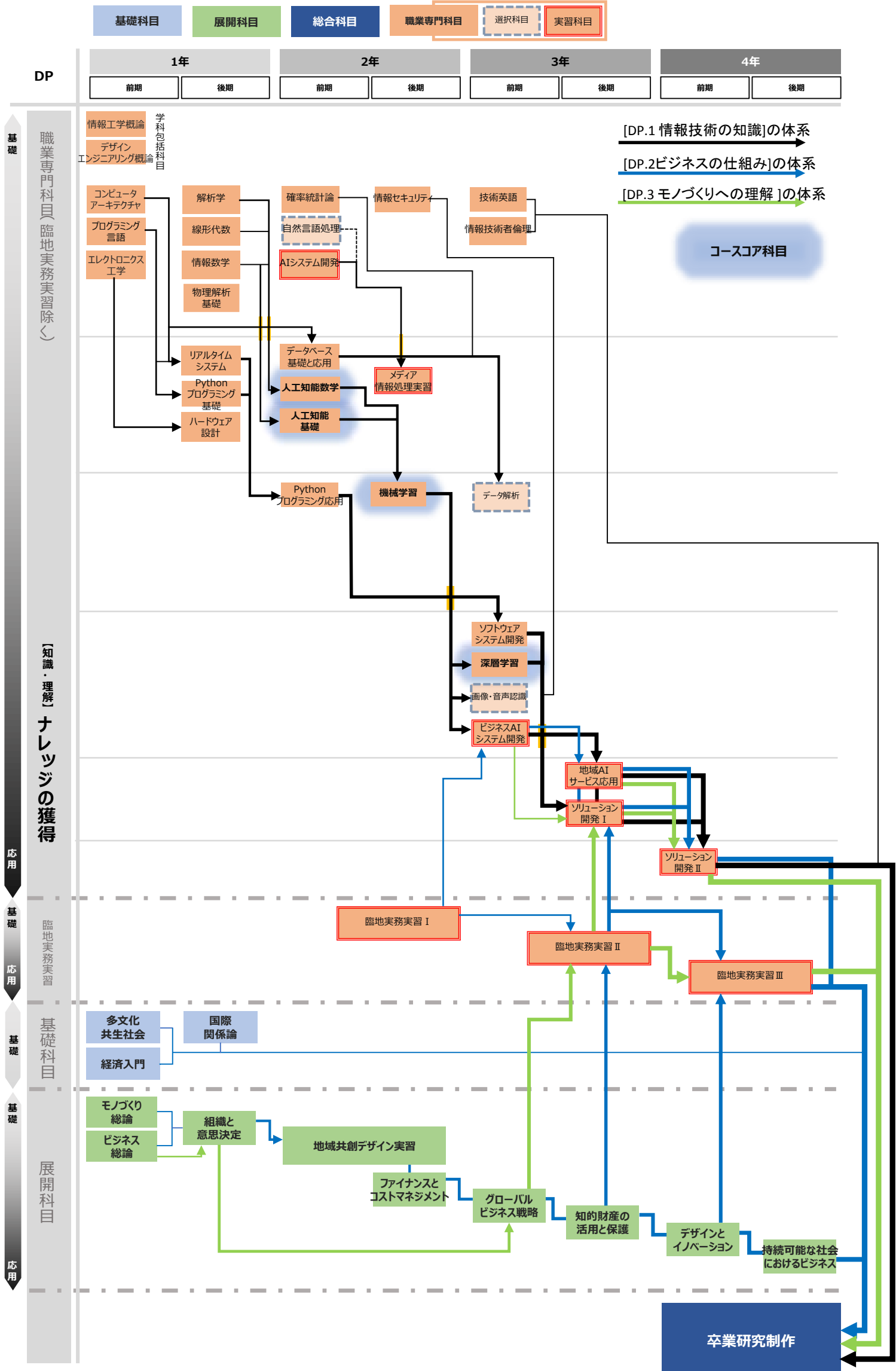
ディプロマ・ポリシーに掲げる各能力と教育課程の対応 (デジタルエンタテインメント学科)

科目区分	授業科目	単位数	ディプロマ・ポリシー ⇒				ナレッジの獲得			高度な実践力			共創・挑戦		高い倫理観		
			授業形態				1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
			講義	講義・演習	演習	実験・実習	情報技術の知識	ビジネスの仕組み	モノづくりへの理解	コミュニケーション力	問題発見力	問題解決力	プロトタイプ開発力	共創の精神	チャレンジ精神	社会倫理	情報倫理
基礎科目	演習科目	英語コミュニケーションⅠa~Ⅳ			○				○								
	講義・演習	コミュニケーションスキル			○				○								
	倫理科目	社会と倫理	○												○		
	基盤科目	多文化共生社会	○												○		
職業専門科目	実習科目	臨地実務実習	臨地実務実習Ⅰ(2年次)						○							○	
		臨地実務実習Ⅱ(3年次)							○		○				○	○	
		臨地実務実習Ⅲ(4年次)								○	○				○	○	
		ゲーム制作技術総合実習							○			○					
	選択A	2前	CGアニメーション総合実習							○							
		2後	地域振興ゲーム制作実習							○							
	選択B	2後	地域振興CGアニメーション制作実習							○							
		3通	ビジネスコンテンツ制作実習							○						○	○
	必修	4前	デジタルコンテンツ総合実習							○						○	○
		1前	コンテンツデザイン概論	○						○							
	コンピュータグラフィックスⅠ		○						○								
	電子情報工学概論		○						○								
	ゲーム構成論Ⅰ		○						○								
	C++プログラミング基礎			○					○								
	デジタル造形Ⅰ			○					○								
	CGデザイン基礎			○					○								
	1後	線形代数	○						○								
		解析学	○						○								
		コンピュータグラフィックスⅡ	○						○								
		ゲームアルゴリズムⅠ	○						○								
		オブジェクト指向プログラミング		○					○								
		ゲーム構成論Ⅱ		○					○								
		デジタル造形Ⅱ		○					○								
	2前	デジタル映像表現技法基礎		○					○								
統計論		○						○									
ゲームアルゴリズムⅡ			○					○									
3前	技術英語	○						○									
	情報技術者倫理	○						○							○		
選択A	2前	ゲームプログラム構成基礎						○									
	2後	ゲームプログラミングⅠ						○									
	3前	ゲームデザイン実践演習						○									
選択B	3前	ゲームプログラミングⅡ						○									
	3後	ゲームプログラミングⅢ						○									
	マルチプラットフォームプログラミング		○					○									
選択A・B	2前	デジタル映像表現技法応用						○									
	2後	デジタルキャラクタ実践演習						○									
	3後	CGアニメーション総合演習						○									
展開科目	講義科目	1前	ビジネス総論	○													
		2後	ファイナンスとコストマネジメント	○													
		3前	グローバルビジネス戦略	○													
		3後	知的財産の活用と保護	○													
講義・演習科目	1前	モノづくり総論		○													
	1後	組織と意思決定		○								○					
	4前	デザインとイノベーション		○										○			
	4後	持続可能な社会におけるビジネス		○										○	○		
総合科目	実習科目	2通	地域共創デザイン実習														
		卒業研究制作			○												

ディプロマ・ポリシー/教育課程体系図 <ナレッジの獲得>

資料 15-1

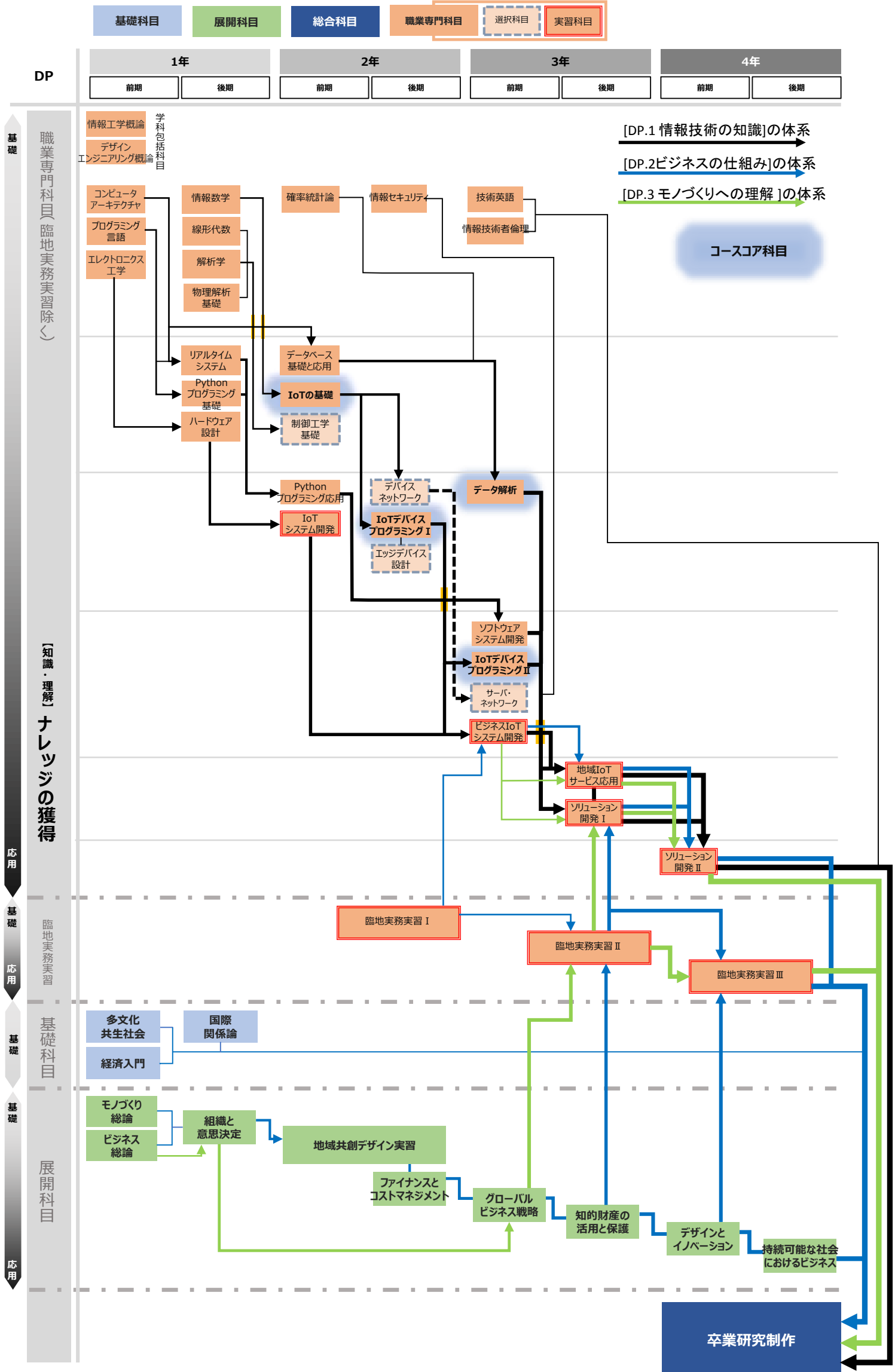
情報工学科 (AI戦略コース)



ディプロマ・ポリシー/教育課程体系図 <ナレッジの獲得>

資料 15-1

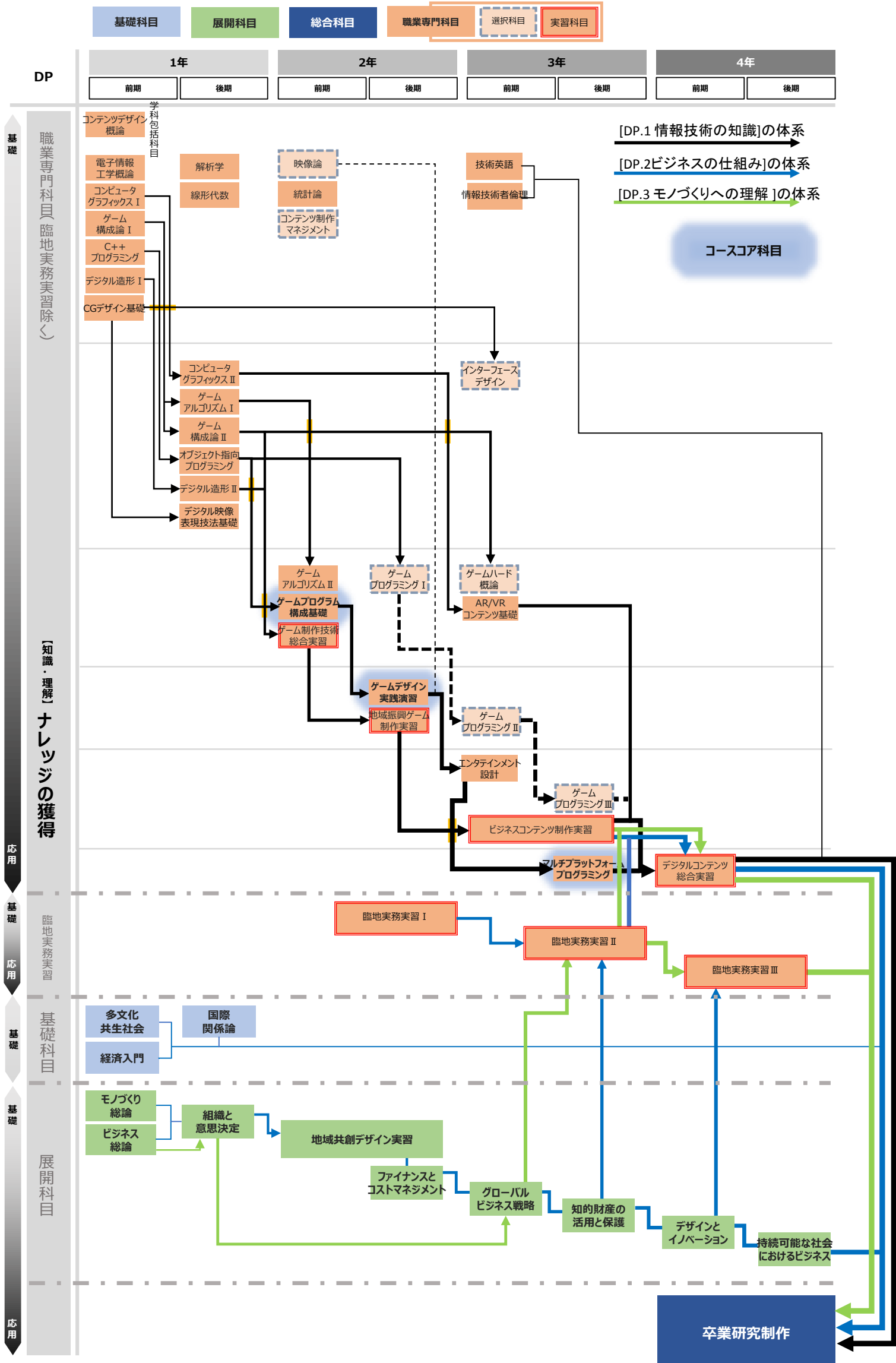
情報工学科 (IoTシステムコース)



ディプロマ・ポリシー/教育課程体系図 ＜ナレッジの獲得＞

資料 15-1

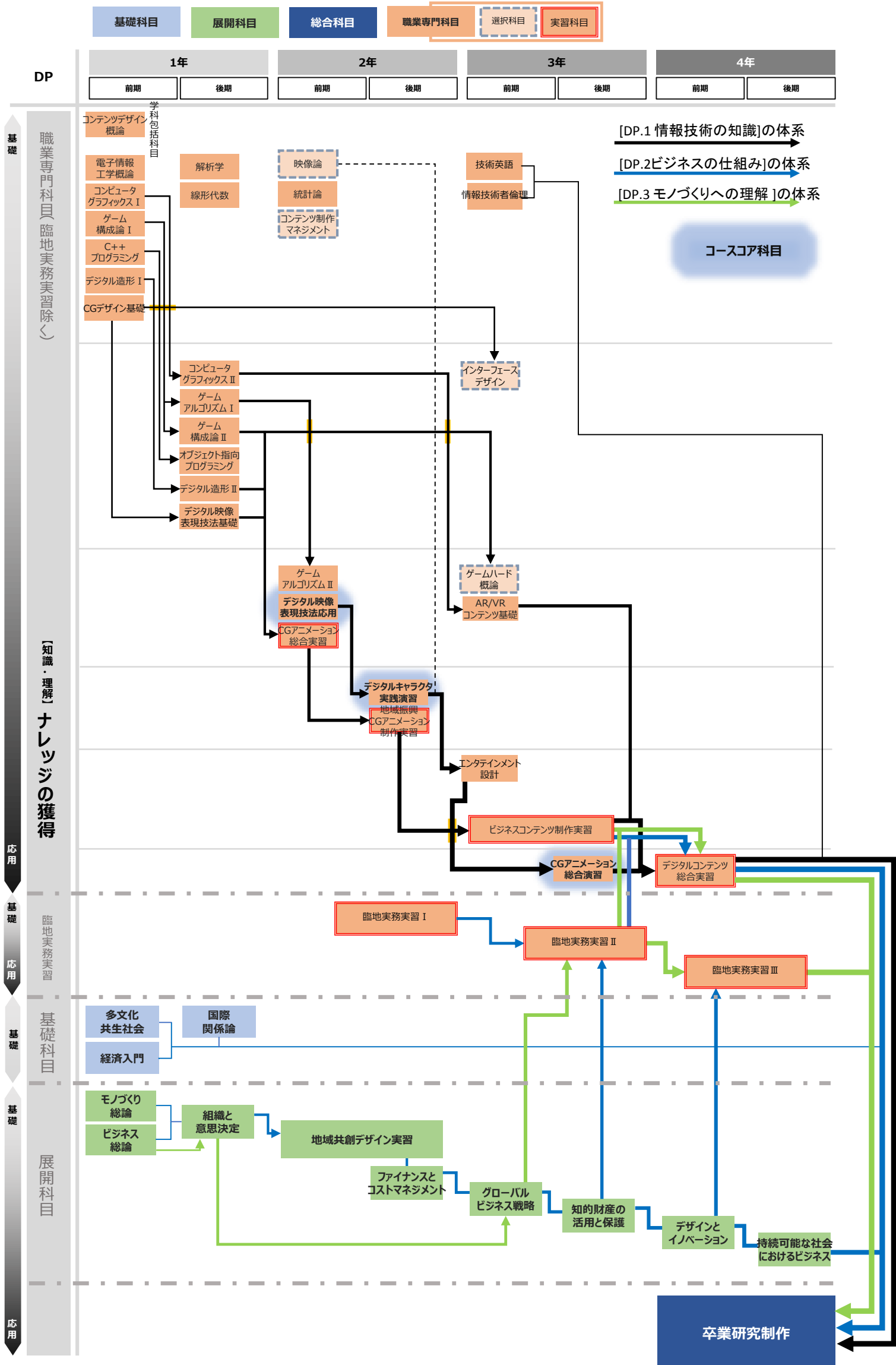
デジタルエンタテインメント学科（ゲームプロデュースコース）



ディプロマ・ポリシー/教育課程体系図 ＜ナレッジの獲得＞

資料 15-1

デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションコース)



ディプロマ・ポリシー/教育課程 体系図 <高度な実践力>

情報工学科
(AI戦略/IoTシステム/ロボット開発 コース)



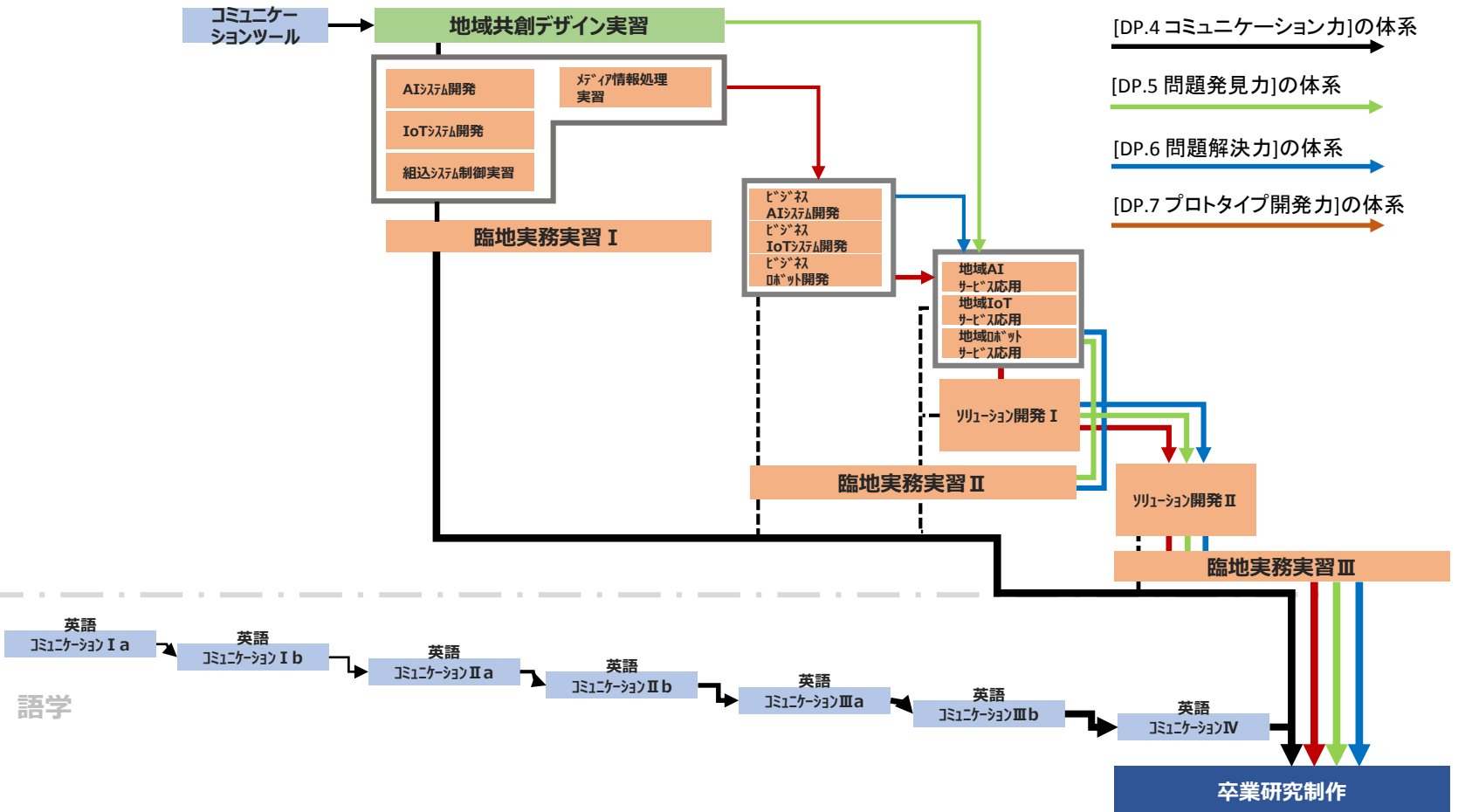
基礎

応用

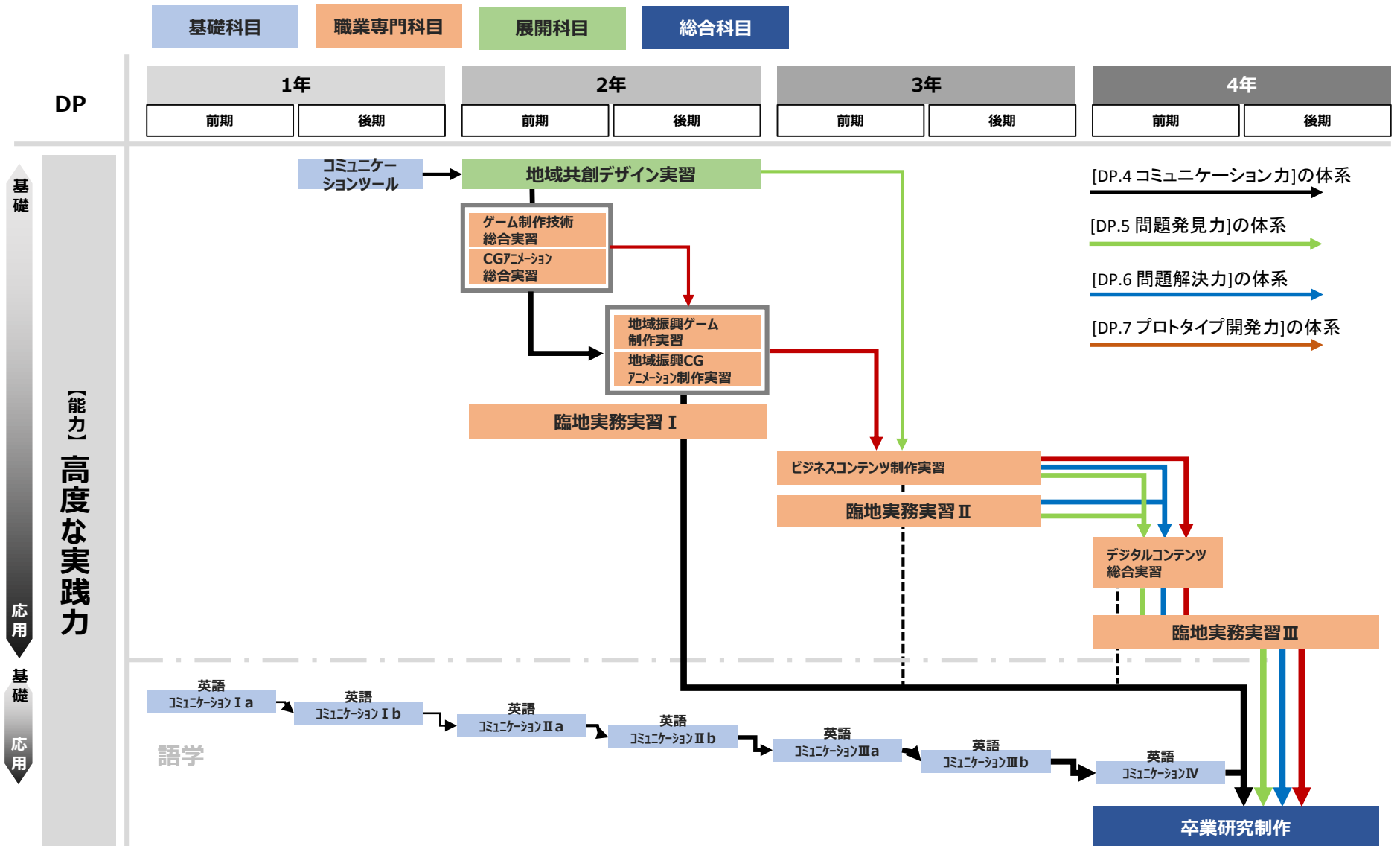
基礎

応用

〔能力〕 高度な実践力

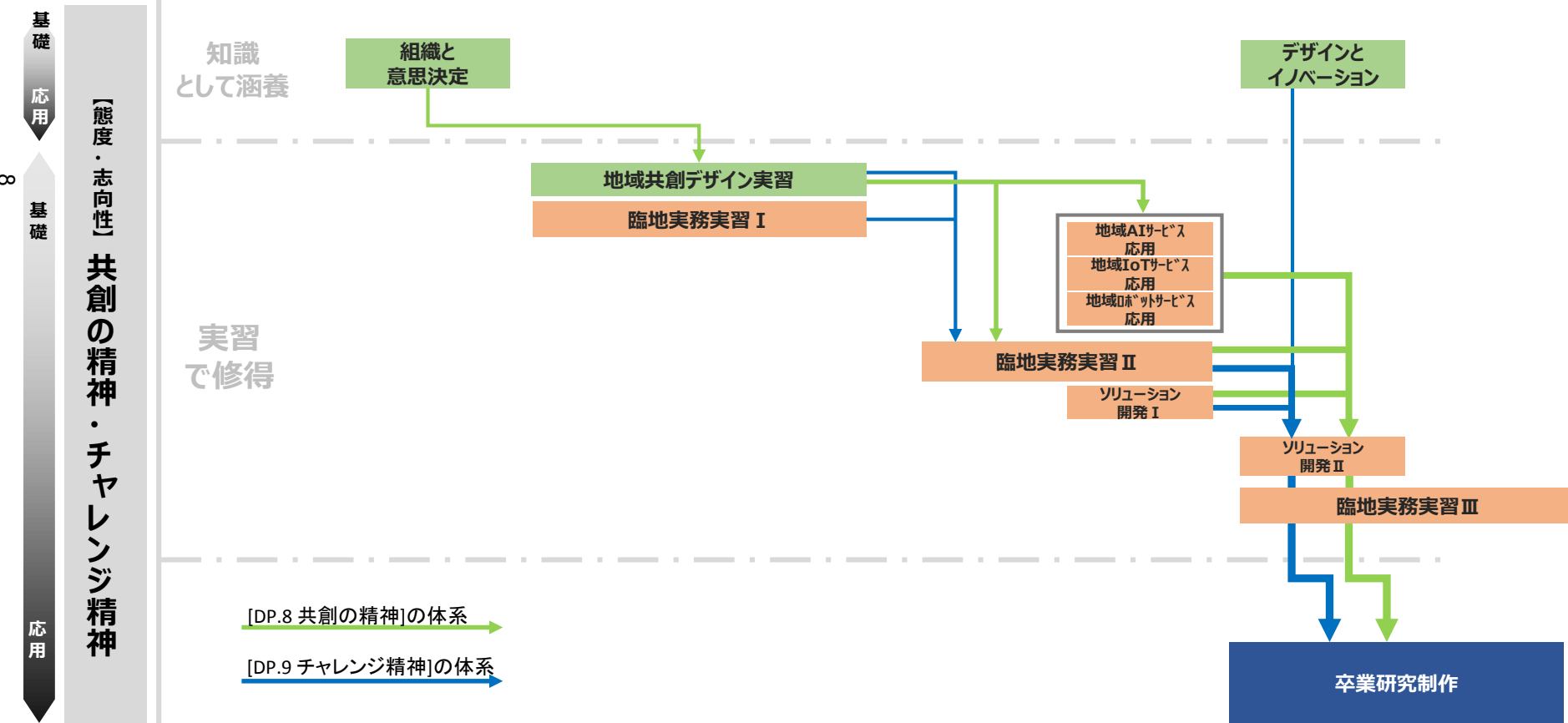


ディプロマ・ポリシー/教育課程 体系図 <高度な実践力>



ディプロマ・ポリシー/教育課程 体系図 <共創の精神/チャレンジ精神>

DP	基礎科目		職業専門科目		展開科目		総合科目	
	1年		2年		3年		4年	
	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期



[DP.8 共創の精神]の体系
 [DP.9 チャレンジ精神]の体系

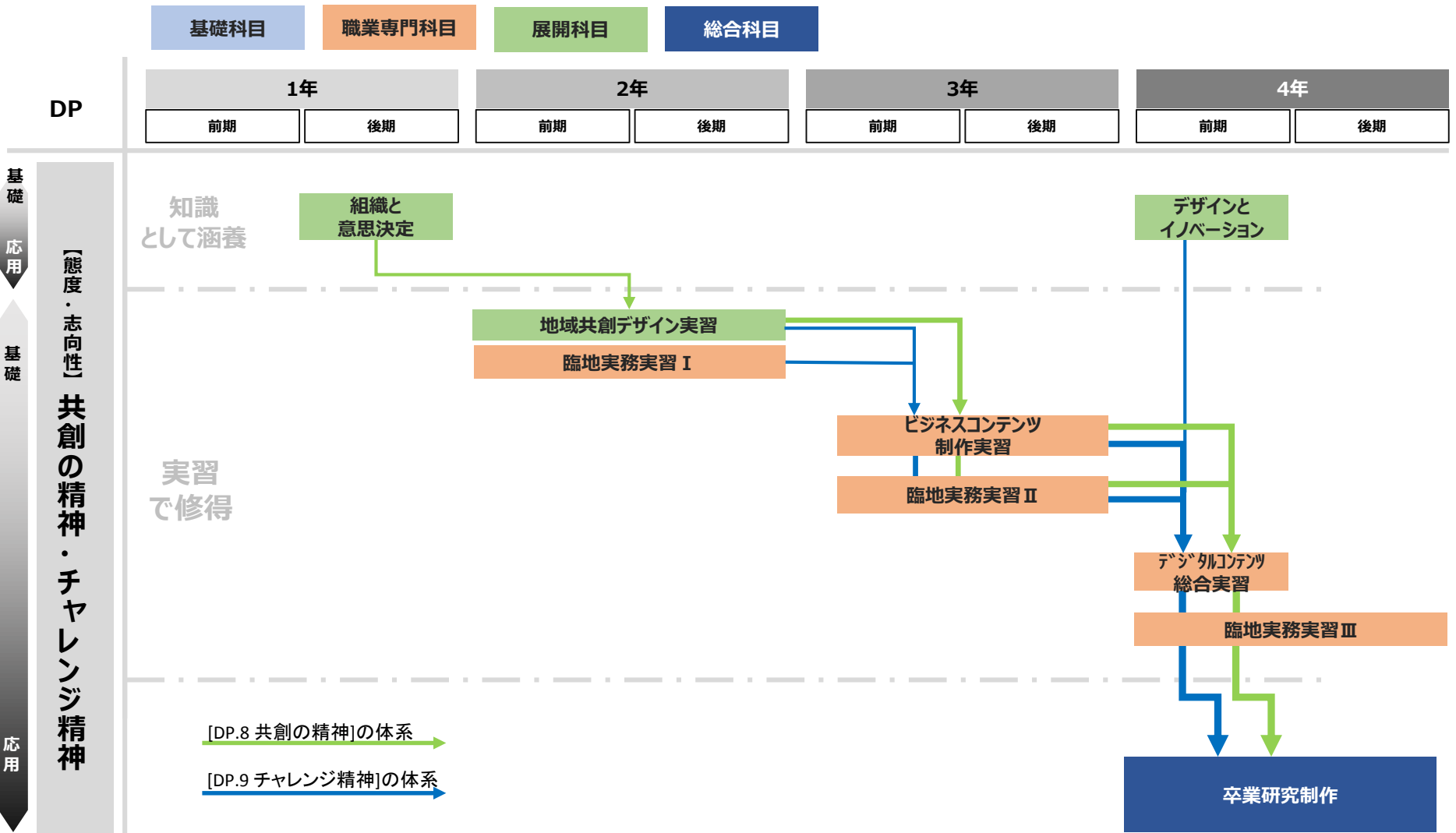
【態度・志向性】共創の精神・チャレンジ精神

知識として涵養

実習で修得

卒業研究制作

ディプロマ・ポリシー/教育課程 体系図 <共創の精神/チャレンジ精神>

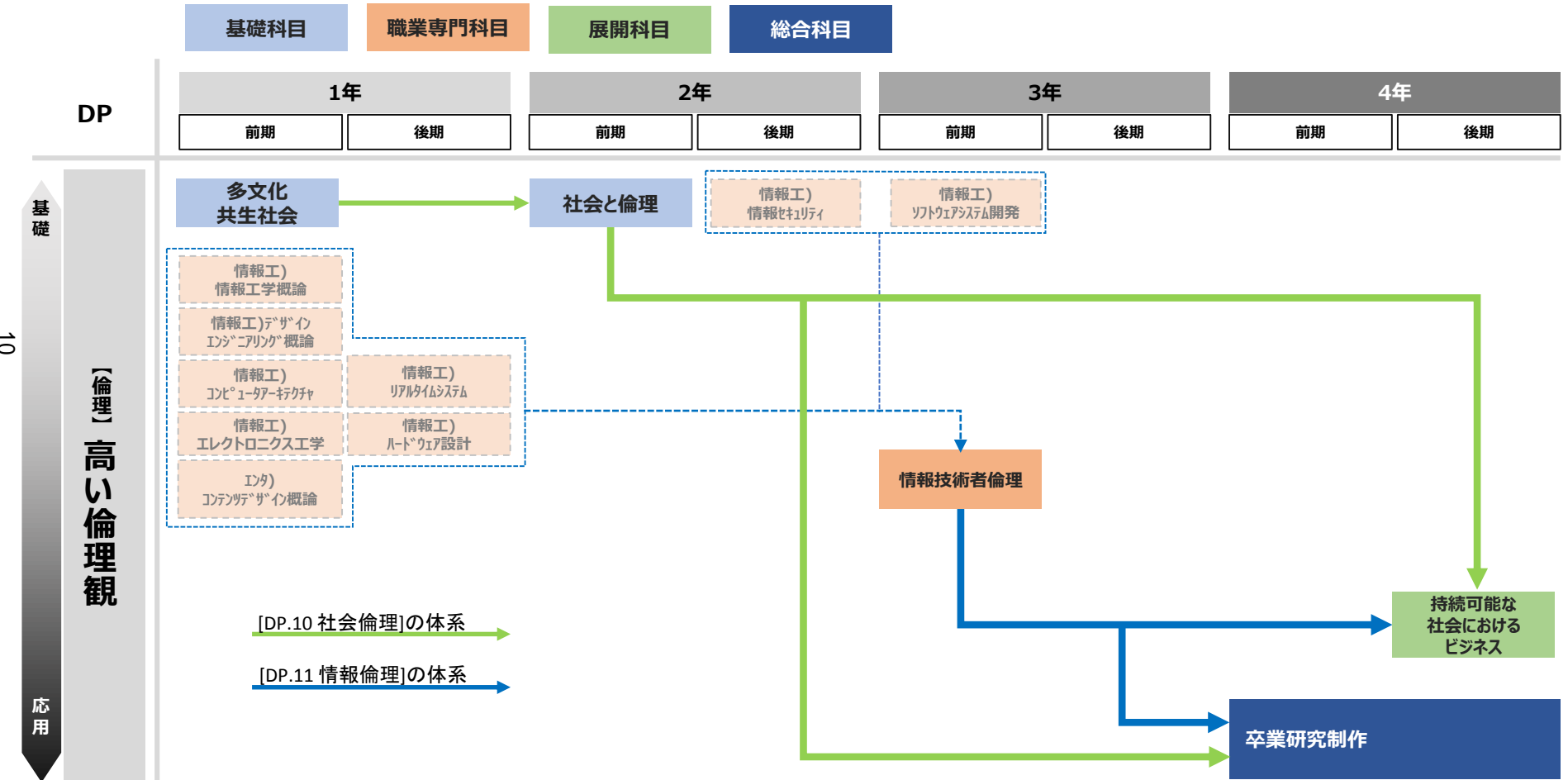


ディプロマ・ポリシー/教育課程 体系図 <高い倫理観>

資料 15-4

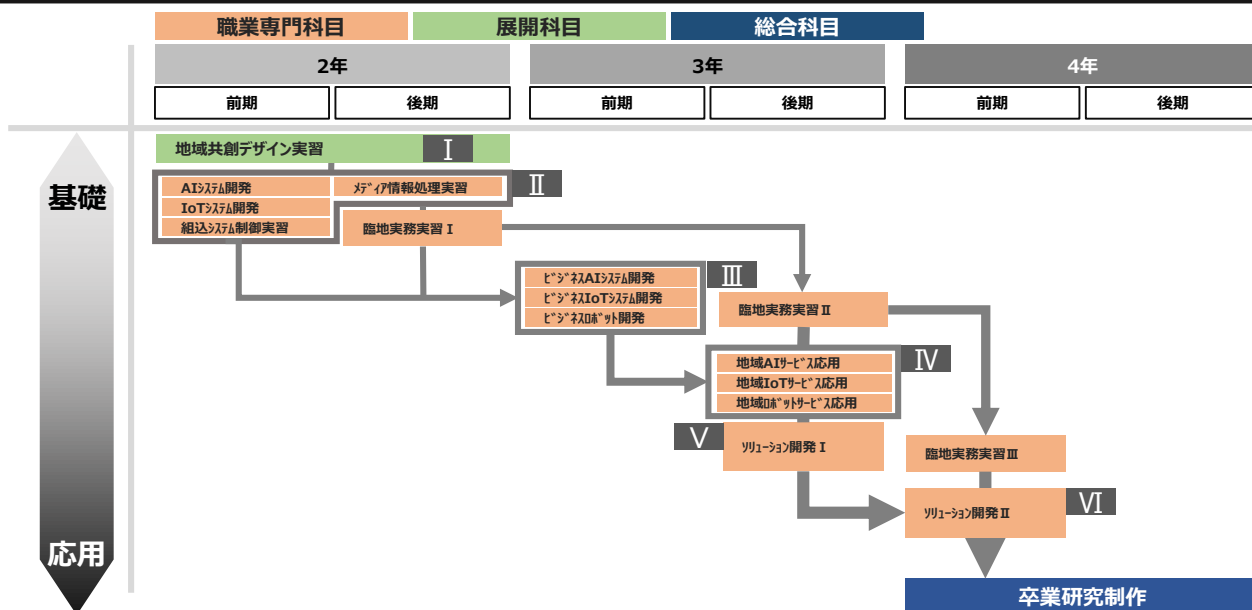
情報工学科
(AI戦略/IoTシステム/ロボット開発 コース)

デジタルエンタテインメント学科
(ゲームプロデュース/CGアニメーション コース)



実習科目体系図

情報工学科



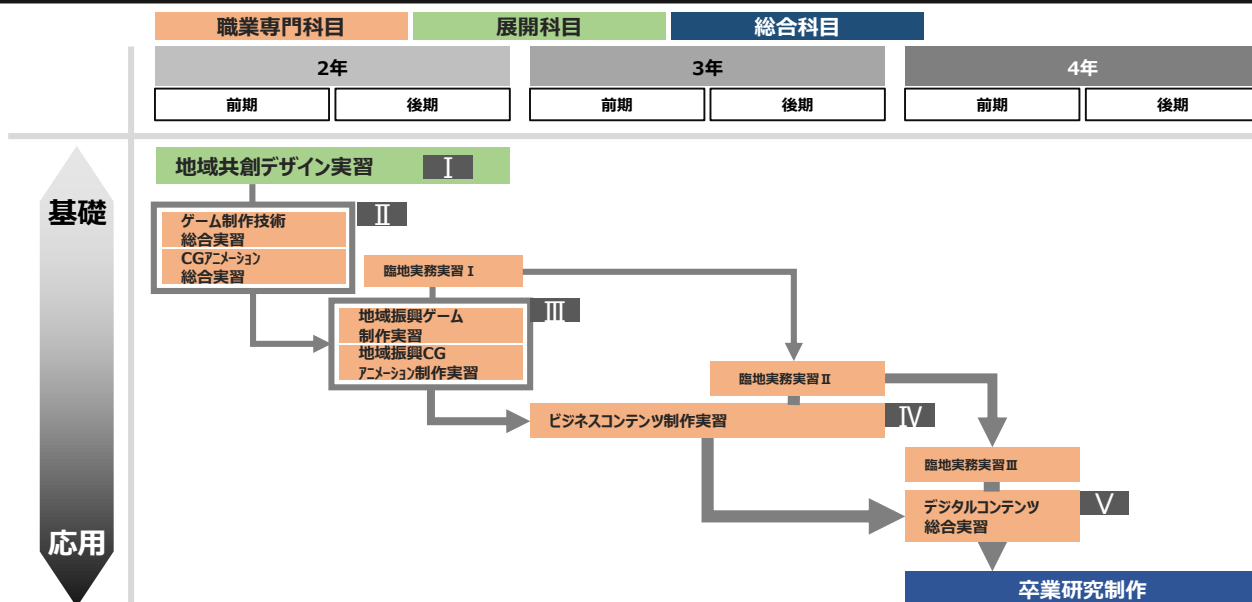
形態	位置付け	DP.3 モノづくり への理解	教員の役割 イメージ	連携先イメージ	課題イメージ
I 学部 共通	【Phase:エントリー】 以降の実習科目の導入として位置付ける。『地域社会の課題』を取り扱いながら、アイデア発想法からプレゼンテーションに至るまでの一連の流れを経験から学ぶ。PBLを通して、学科を超えてチームで取組み、チャレンジする姿勢を涵養する。また、自らが修得していく情報技術の社会応用性と、自らにどんな技術や知識が足りないのかを理解する。		ファシリテーター	教育課程連携協議会 (地域)	・少子高齢化社会 ・病原ウイルス ・交通事故低減 など
II コース 単独	【Phase:先ず経験する】 連携先よりテーマを受領(尚、ここで受領する課題は地域に因むものに限らない)。各コースの情報技術を用いたソリューションとなる企画に関し教員が方向性を示しつつ、教員主導の下、一連のシステム開発フローを先ず経験する。		技術指導	教育課程連携協議会 (職業/地域/協力)	・教育×IT ・対災害×IT ・農業×IT ・工業×IT ・観光×IT など
III コース 単独	【Phase:情報技術とモノづくり産業との接点を探る/学生主体で考え実践する】 連携先より『地域のモノづくり産業に係る具体的なテーマ』を受領。学生主体でチームごとにソリューションとなる企画を立案。企画・開発にあたって、スケジューリング、コスト、作業量等を意識したビジネスとしての実現性をイメージする。ここでの成功、失敗を経験値として獲得する。	●	技術指導 + 地域 コーディネーター		・不良部品の判別 ・障害物回避のための 地図生成 ・センサ活用による在庫管理
IV コース 単独	【Phase:モノづくり産業課題への取り組み】 連携先より『地域のモノづくり産業に係るテーマ』を受領。学生主体で地域産業課題のソリューションとして有効か、事業性、他分野との連携までを意識した開発を行う。ここでの成功、失敗を経験値として獲得する。	●	技術指導 + 地域 コーディネーター	教育課程連携協議会 (職業/地域/協力)	・自動運転化社会を 見据えた情報技術の応用 ・物流最適化 ・在庫管理最適化 ・マスカスタマイゼーション ・スマートモニタリング ・スマートファクトリー ・産業クラウドプラットフォーム ・顧客分析 ・スマートマッチング (BtoB,BtoC) など
V 学科 共通	【Phase:連携(コース間、地域企業など)】 『協力企業から提供されるテーマ、あるいは学生が設定するテーマ』において、コース連携により企画・開発を行う。開発段階では協力企業とも連携をしながら、ソリューション開発Ⅱで製作を進めるための準備として基本設計を完成させる。	●	インキュベーター	連携団体/企業	
VI 学科 共通	【Phase:ソリューション提供】 ソリューション開発Ⅰを受け、詳細設計、製作段階へと進める。トライアル・アンド・エラーを繰り返しながら、プロトタイプ完成度を高める。ここでの製作物は実現可能性までも加味されたものである。 またここでの製作物を卒業研究制作にて昇華させることも可とする。	●	インキュベーター		

モノづくり産業への応用
実現性/精度の向上

臨地実務実習					
科目	位置付け	DP.3 モノづくり への理解	実習先イメージ		
臨地 実務 実習Ⅰ	【Phase:先ずIT企業を経験してみる】 技術の未成熟な本フェーズにおいては、先ずIT企業のビジネスの在り方そのものについて経験する。実習先の扱うサービスや製品そのもの、あるいは価値(利益)の源泉について理解する。また、社会人としての基礎的なマナーなどを身に付ける。		東海地域のIT企業		
臨地 実務 実習Ⅱ	【Phase:東海地域の企業においてIT技術のモノづくりへの応用を経験する】 情報技術のモノづくり産業への応用性を臨地にて経験する。東海地域のIT企業がモノづくり産業に対してどのようなビジネス展開をしているのか経験を通して学ぶ。	●	東海地域のIT企業		
臨地 実務 実習Ⅲ	【Phase:自身の目指す情報技術のモノづくり応用領域をイメージした経験値の獲得】 卒業研究制作に臨むにあたり、自身の設定するモノづくり産業への応用領域をイメージし、実習に臨む。以下、例示する。 例①「製品検査へのAI活用」というテーマを持ち、技術や知見の獲得を目指す場合、そういった事業領域にコンピタンスをもつ企業、あるいは近い企業。 例②「IoTを活用したアフターサービスの向上」というテーマを持ち、応用領域への理解を深めたい場合、アフターサービス領域を支援するIT企業。あるいは近い企業。	●	【左記例①の場合】 応用する情報技術・知見の獲得先 (域外のIT企業も含む) 【左記例②の場合】 情報技術の応用先 (東海地域のIT企業)		

実習科目体系図

デジタルエンタテインメント学科



形態	位置付け	DP.3 ものづくり への理解	教員の役割 イメージ	連携先想定	課題イメージ
I 学部 共通	【Phase:エントリー】 以降の実習科目の導入として位置付ける。『地域社会の課題』を取り扱いながら、アイデア発想法からプレゼンテーションに至るまでの一連の流れを経験から学ぶ。PBLを通して、学科を超えてチームで取組み、チャレンジする姿勢を涵養する。また、自らが修得していく情報技術の社会応用性と、自らにどんな技術や知識が足りないのか理解する。		ファシリテーター	教育課程連携協議会 (地域)	・少子高齢化社会 ・病原ウイルス ・交通事故低減 など
II コース 単独	【Phase:先ず経験する】 連携先より『テーマ』を受領（尚、ここでテーマは地域に因むものに限らない）。教員指導の下、ゲーム・CGアニメーションのデジタルコンテンツ制作の一連の制作フローを先ず経験する。		技術指導	教育課程連携協議会 (職業/地域/協力)	・簡易だが中毒性のある シューティングゲーム ・ご当地CGキャラクター など
III コース 単独	【Phase:デジタルコンテンツと地域との接点を探る/学生主体で考える】 連携先より『地域振興に因んだテーマ』を受領。学生主体でアイデアを創出し、教員の指導を受けながら制作を行う。単にデジタルコンテンツを制作するのではなく、地域社会への応用性、有用性を体験を以て学ぶ。ここでの成功、失敗を経験値として獲得する。		技術指導	教育課程連携協議会 (職業/地域/協力)	・観光振興コンテンツ制作 (テーマ例) - 観光地魅力向上 - ご当地グルメPR など ・産業振興コンテンツ制作 (テーマ例) - 伝統産業品PR - 産業PRコンテンツ など
IV コース 単独	【Phase:モノづくり産業課題への取り組み】 連携先より『モノづくり産業に係るテーマ』を受領。学生主体でアイデアを創出、企画を立案。開発にあたって企業との連携を図り、スケジューリング、コスト、作業量等を意識したビジネスとしての実現性をイメージする。ここでの成功、失敗を経験値として獲得する。	●	技術指導 + 地域 コーディネート	教育課程連携協議会 (職業/地域/協力)	・車の中で楽しむ コンテンツとは？ ・車室空間の快適性を上げる ためのコンテンツとは？ ・作業者の作業効率性を上げる ためのコンテンツとは？ ・性能テストなどデジタルで効 率化させるには？ ・モノの販売に役立つ コンテンツとは？ ・ミーティングを効率化させる ためのコンテンツとは？ など
V 学科 共通	【Phase:連携（コース間、地域企業など）】 ここまでの実習を通して触れてきた業界に存在する需要と課題を分析し、学生主体にて『モノづくり産業に係るテーマ』を設定。自ら製品企画の立ち上げを企図し企業に売り込むことを想定する。 またここでの製作物を卒業研究制作にて昇華させることも可とする。	●	インキュベーター	連携団体/企業	

モノづくり産業への応用
実現性/精度の向上

臨地実務実習					
科目	位置付け	DP.3 ものづくり への理解	実習先イメージ		
臨地 実務 実習 I	【Phase:先ずIT企業を経験してみる】 技術の未成熟な本フェーズにおいては、先ずデジタルコンテンツ制作企業のビジネスの在り方そのものについて経験する。実習先の扱うサービスや製品(作品)そのもの、あるいは価値(利益)の源泉について理解する。また、社会人としての基礎的なマナーなどを身に付ける。		東海地域のデジタルコンテンツ制作企業		
臨地 実務 実習 II	【Phase:東海地域の企業においてデジタルコンテンツのモノづくりへの応用の可能性を思索する】 東海地域のデジタルコンテンツ制作企業における技術やコンテンツに触れ、モノづくり産業に対するビジネス応用展開の可能性を思索する。	●	東海地域のデジタルコンテンツ制作企業		
臨地 実務 実習 III	【Phase:自身の目指す情報技術のモノづくり応用領域をイメージした経験値の獲得】 卒業研究制作に臨むにあたり、自身の設定するモノづくり産業への応用領域をイメージし、実習に臨む。以下、例示する。 例①「車室空間におけるゲーム」というテーマを持ち、技術や知見の獲得を目指す場合、エンタテインメントコンテンツ制作の事業領域にコンピタンスをもつ企業、あるいは近い企業。 例②「3DCGを活用した作業者技術向上のためのコンテンツ制作」というテーマを持ち、応用領域への理解を深めたい場合、東海地域の作業者教育を行う企業、あるいは近い企業。	●	【左記例①の場合】 応用する情報技術・知見の獲得先 (域外の企業も含む) 【左記例②の場合】 情報技術の応用先 (東海地域の企業)		

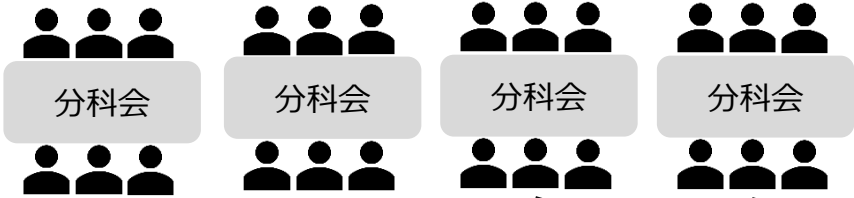
実習科目の運用体制について

教育課程連携協議会

【名古屋国際工科専門職大学 教育課程連携協議会規定】

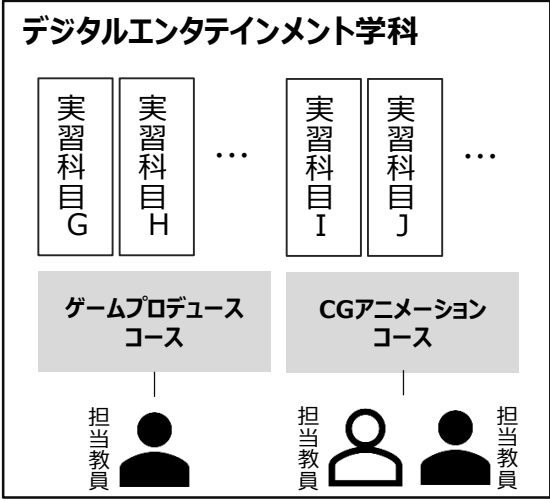
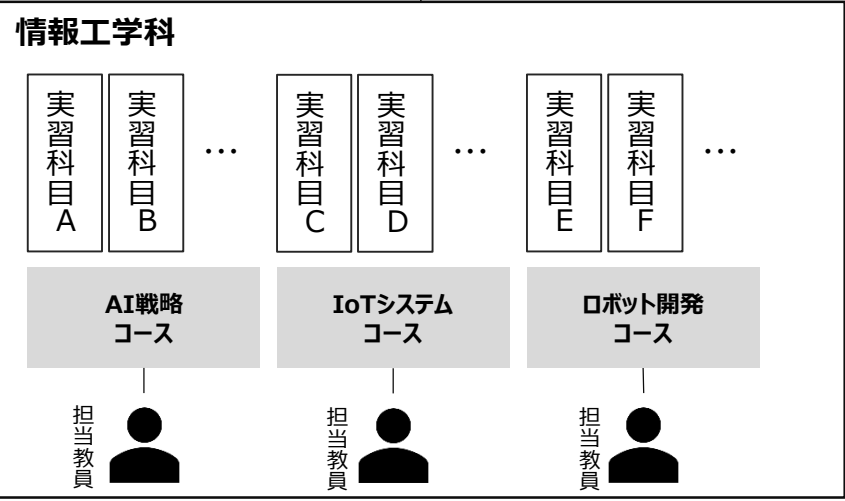
- 第7条（分科会） 本協議会は、教育課程の見直しなど特定分野・目的毎に審議するため、必要に応じ分科会を置くことができる。
- 2 分科会長は本協議会の構成員から学長が指名する。
- 3 分科会に所属する者は、本協議会の構成員、専任教員および教育課程の実施において本学と協力する事業者から学長が指名する。
- 4 分科会長は当分科会での審議の内容について協議会に報告し、協議会の了承を得るものとする。

【分科会構成員】
協議会構成員
企業
各種団体
自治体
有識者
教員
職員
など



実習系科目

工科学部



左図凡例

- 東海地域の産業特性の知識を持つ教員
- 東海地域の産業特性の知識を持たない教員

※地域特性を踏まえた実習テーマとなる科目においては、当該地域性を踏まえた経験を有する教員を必ず1名以上配置する。

令和2年8月12日

学校法人 日本教育財団
名古屋国際工科専門職大学(仮称)
学長予定者 松井信行 様

名古屋市経済局
イノベーション推進部長 吹上 康代



名古屋国際工科専門職大学(仮称)が構想する産官学連携への賛同について

貴学が構想している産官学連携の取組みについて、下記理由により賛同いたします。

(理由)

愛知・名古屋及び浜松地域経済の持続的な成長のため、名古屋市では、一般社団法人中部経済連合会、名古屋大学、愛知県、浜松市等と連携し、内閣府が募集した「スタートアップ・エコシステム拠点都市」に対し、令和2年6月1日に拠点形成計画を「Central Japan Startup Ecosystem Consortium」として提出いたしました。

令和2年7月14日に、内閣府から愛知・名古屋及び浜松地域が「スタートアップ・グローバル拠点都市」として選定されました。本市としても、グローバル拠点都市として、スタートアップ及びイノベーションエコシステムの創出に一層力を入れていきます。先の形成計画の中でも、「卓越した次世代型教育を受けた人材の輩出(大学群を中心とした起業家教育、デジタル教育(AI人材含)の拡充等)」を重要なコンセプトとして掲げていることから、貴学が構想している産官学連携の取組みによる人材育成はその趣旨に合うものであり、本市としても賛同いたします。

(別紙)

Central Japan Startup Ecosystem Consortium 拠点形成計画からの抜粋資料

1. エコシステム形成推進主体について

1. エコシステム形成の目標・KPI

(1) エコシステム形成の計画と目標

目標

自動車産業の構造変化やデジタル革命の急速な進展を始めとした変革期を迎える中、世界的な製造業の集積地である中部圏は、既存企業の飛躍的な生産性向上と共に、新たなイノベーションエコシステム構築を進め、「日本経済を牽引する成長」、スタートアップと新産業の創出が続く新しい社会「Next Society」を実現。

※Next Society…内外から多種多様な人材が集まり、次世代技術を用い、共創しながら社会課題を解決し、まだ見ぬ新たな価値を創出していく社会

取組

スタートアップやイノベーションが創出されにくい環境を克服し、CASE、MaaSを含む産業構造の変革をチャンスに変え、この地域の強みであるものづくり産業と基礎研究の集積から生まれるディープテックを活かした、世界的に求心力のあるイノベーション、スタートアップエコシステムを、愛知・名古屋をハブとした中部圏に形成。

エコシステム形成に向けた4つの重要コンセプト

卓越した次世代型教育を受けた人材の輩出	海外ネットワークの拡大・深化と求心力の強化
大学群を中心とした起業家教育（研究者含） デジタル教育（AI人材含）の拡充等	製造業の集積等を活かした拠点をハブとする海外ネットワーク形成等
ディープテックを活かした共創・オープン化による社会実装・社会課題解決	ベンチャーファイナンスの仕組みを構築
ものづくり企業等の積極的な参画・関与 拠点をハブとした域内・域外人材の対流・交流の活発化	国内VCや海外投資家とのネットワークの形成

エコシステム形成のための6つのKPI

- 1 起業を志す人材・イノベーション人材の輩出 **10,000**人以上/5年間 4 資金調達額 **1,000**億円以上/5年間
- 2 様々なプレーヤー間の共創による新規事業開発件数 **1,000**件以上/5年間 5 スタートアップの起業数 県内**200**社以上/5年間 中部圏**300**社以上/5年間
- 3 海外スタートアップ企業と当地域企業とのビジネスマッチング件数 **400**件以上/5年間 6 100億円以上の売上規模のスタートアップ創出 **10**社以上/5年間
企業評価額1,000億円以上企業創出 **5**社以上/10年間

協力団体からの賛同書

<愛知工研協会>

令和2年8月17日

学校法人 日本教育財団
 名古屋国際工科専門職大学(仮称)
 学長予定者 松井信行様

愛知工研協会

会長 相羽繁生



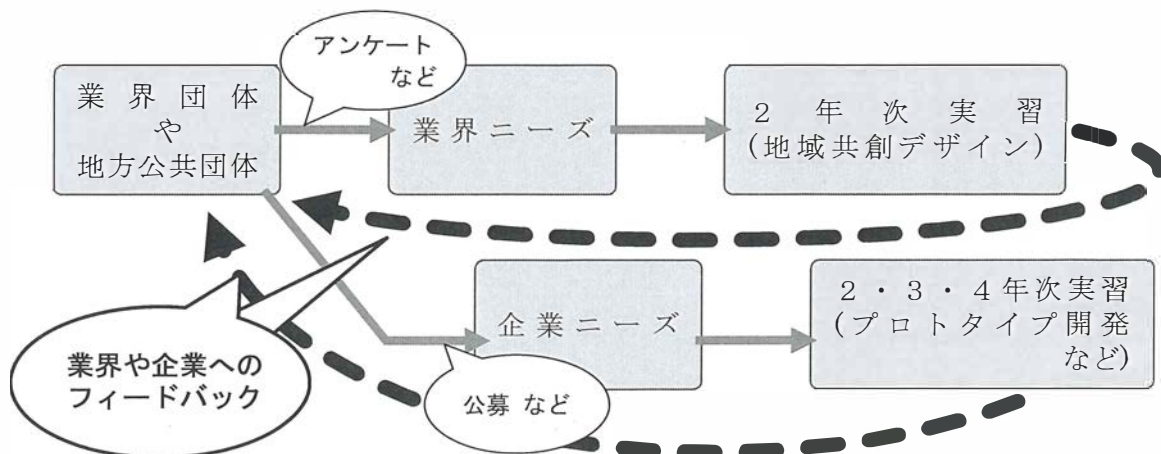
名古屋国際工科専門職大学(仮称)が構想する産官学連携への賛同について

貴学が構想している産官学連携の取組みとして、貴学が示す下図「実習テーマの検討体制(案)」に賛同します。

当協会の会員の多くは自動車産業をはじめとする当地域のものづくり企業です。現在、それぞれが得意な技術を生かして事業活動に取り組んでいるところですが、ICT技術の目覚ましい進展の中で、新技術・新製品開発、生産技術、マーケティングなどすべての事業活動において、ICT技術を生かした新しい取り組みが求められ、これに対応していくことが課題となっています。

貴学の今後の取り組みにおいて、若い発想力を持った学生の皆様の実習素材として各企業が向き合う課題やテーマを生かしていただき、その成果を産業界にフィードバックしていただくとともに、次世代のものづくり産業の担い手となる人材の育成を期待しております。

図 実習テーマの検討体制(案)



愛知工研協会 会員企業一覧 全161社(2020年8月時点)

企業名	業種
アイシン辰栄(株)	輸送用機械器具製造業
アイシン精機(株)	輸送用機械器具、住生活、エネルギー関連製品他製造販売
アイシン高丘(株)	非鉄金属製造業
アイシシステム(株)	プラスチック製品製造業
愛知製鋼(株)	鋼材、鋳造品、電磁品の製造販売
(株)葵精工	金属製品製造業
アサダ(株)	一般機械器具製造業
旭ゴム化工(株)	ゴム製品製造業
アス力(株)	輸送用機械器具製造業
アツタ起業(株)	金属製品製造業
(株)アンセイ	輸送用機械器具製造業
(株)安藤七宝店	窯業・土石製品製造業
イタ産業(株)	化学工業
石塚硝子(株)	ガラス関連・プラスチック等製品製造業
いその(株)	プラスチック製品製造業
(株)井高	機械器具卸・販売業
伊藤光学工業(株)	精密機械器具製造業
(株)イノアックコーポレーション	プラスチック製品製造業
井上メッキ工業(株)	金属製品製造業
(株)イハラ合成	プラスチック製品製造業
(株)イリエ	科学機器の商社関連企業
内浜化成(株)	輸送用機械器具製造業
永和化成工業(株)	化学工業
(株)SPF	一般機械器具製造業
(株)エヌ・エス	輸送用機械器具製造業
エヌティーツール(株)	工作用機器製造販売
エラストック(株)	窯業・土石製品製造業
奥野工業(株)	金属製品製造業
奥野製薬工業(株)	表面処理/化学工業
(株)オチアイネクス	一般機械器具製造業
(株)オムニツダ	木材・木製品製造業
兼房(株)	工業用機械刃物製造販売業
(株)川本製作所	一般機械器具製造業
(株)カンドリ工業	金属製品製造業
(株)技研システック	一般機械器具製造業
共栄工業(株)	金属製品製造業
(株)協豊製作所	自動車プレス部品、EV電送部品の製造業他
協和工業(株)	一般機械器具製造業
(株)協和製作所	機械部品製造業
(株)キラ・コーポレーション	一般機械器具製造業
黒金化成(株)	化学工業
兎栄産業(株)	一般機械金属製品製造販売
光生アルミニウム工業(株)	非鉄金属製造業
幸南工業(株)	金属製品製造業
(株)興和工業所	金属製品製造業
興和精密工業(株)	金属製品製造業
(株)サーテックカリヤ	金属製品製造業
(株)酒井製作所	一般機械器具製造業
栄鍍金工業(株)	電気めっき(亜鉛)
サカエ理工研工業(株)	自動車部品製造業
(株)三五	輸送用機械器具製造
三幸毛糸紡績(株)	梳毛紡績業及び不織布製造業
(株)三光製作所(刈谷)	輸送用機械器具製造業
(株)三光製作所(豊橋)	自動車部品等の超精密金属プレス等メーカー
(株)三珠プレジジョン	プラスチック製品製造業
三州野安(株)	粘土瓦の製造業
三商(株)	木材・木製品製造、卸売業
三信鋳工(株)	窯業・土石製品製造業
(株)三進製作所	一般機械器具製造業
山旺理研(株)	電気めっき業
(株)三龍社	一般機械器具製造業
(株)シー・エフ・ジー	非鉄金属製造業
(株)ジェイテクト	ステアリングシクテム、軸受、駆動部品、工作機械等製造販売
自動車部品栄和協同組合	輸送用機械器具製造業
シヤチハタ(株)基礎研究部	文具一般
(株)城東製作所	金属製品製造業
伸光技研産業(株)	金属製品製造業
真生電化工業(株)	金属製品製造業
新東工業(株)	鋳造設備機械製造・販売
シンニチ工業(株)	非鉄金属製造業
(株)杉浦製作所	自動車部品(ボルト、ナット)製造業
杉松産業(株)	自動車部品の鋳物関係、シェル中子製造業
(株)セイワ	精密機械器具製造業
瀬川化学工業(株)	プラスチック製品製造業
(株)太平製作所	金属製品製造業
太平化学産業(株)	化学工業
大豊精機(株)	金属製品製造業
太陽化学(株)	化学工業
(株)高木製作所	輸送用機械器具製造業
高橋工業(株)	機械部品製作、圧延ロール切削加工、鋼材生産付帯設備他
高浜工業(株)	産業用輸送機械器具製造業
高広工業(株)	精密機械器具製造業

愛知工研協会 会員企業一覧 全161社(2020年8月時点)

企業名	業種
(株)宝建材製作所	化学工業
(株)タケパーツファクトリー	NC旋盤等金属加工業
(有)竹田鍍金工業	金属製品製造業
武山鋳造(株)	鋳鉄鋳物製造業
タツミ化成(株)	プラスチック製品製造業
(株)チップトン	一般機械器具製造業
中央精機(株)	金属製品製造業
(株)中央製作所	電気機械器具製造業
中京化成工業(株)	化学工業
中日精工(株)	輸送用機械器具製造業
中部機械(株)	一般機械器具製造業
(一社)中部包装食品機械工業会	包装・包装資材・食品機械の任意団体
蝶プラ工業(株)	プラスチック製品製造業
(株)ツカモト	金属製品製造業
(株)鶴弥	陶器瓦の製造及び販売
DNP田村プラスチック(株)	プラスチック製品製造業
(株)TMW	一般機械器具製造業
(株)テイクロ	金属製品製造業
(株)TKアジャイル	情報通信業(ソフトウェア設計・製作)
(株)テイサク	一般機械器具製造業
(株)デジタルアソシエイト	ソフトウェア開発
(株)デンソー	輸送用機械器具製造業
(株)東亜製作所	産業用生産機械設計製造
東海光学(株)	精密機械器具製造業
(株)東海理化	輸送用機械器具製造業
(株)東郷製作所	輸送用機械器具製造業
東邦非破壊検査(株)	非鉄金属製造業
東陽機械興業(株)	一般機械器具製造業
藤和ライト工業(株)	プラスチック製品製造業
常盤産業(株)	一般機械器具製造業
豊興工業(株)	油空圧機器、自動車部品等の製造販売
豊田化学工業(株)	化学工業
トヨタ自動車(株)	輸送用機械器具製造業
(株)豊田自動織機	輸送用機械器具製造業
トヨタ車体(株)	輸送用機械器具製造業
豊田バンモップス(株)	ダイヤモンド工具製造販売
トヨタ紡織(株)	自動車部品製造業
名古屋木材(株)	木材、建材の卸売及び製造
名古屋エアゾール(株)	エアゾール用品、液体製品等関連商品の製造販売
(株)成田製作所	輸送用機械器具製造業
日進工業(株)	プラスチック製品製造業
日進木材工業(株)	木材・木製品製造業
日東制機(株)	摩擦接合装置の設計・製造・販売
日本カニゼン(株)	金属製品製造業
ノックス電子(株)	各種電子制御機器開発・設計・製作他
パイロットインキ(株)	化学工業
萩原電気ホールディングス(株)	卸売業
バルステック工業(株)	電子応用機器・装置の製造および販売
(株)ハマダ工商	樹脂製品、金型金属加工部品他
(株)バームホルツ	オイルバームを使った商品開発
日高工業(株)	金属製品製造業
(株)平岩鉄工所	一般機械器具製造業
複合資材(株)	化学工業
(株)フクヤマ	金属製品製造業
(株)フジキカイ	一般機械器具製造業
(株)不二機販	一般機械器具製造業
藤田螺子工業(株)	精密螺子全般製造販売業
富士レジン化工(株)	プラスチック製品製造業
ブラザー工業(株)	一般機械器具製造業
フルタ電機(株)	製造販売業
(株)前田シェルサービス	非鉄金属製造業
(株)松田電機工業所	自動車用スイッチ製造業
(株)マルエス機工	産業機械部品加工業
マルヤス工業(株)	輸送用機械器具製造業
(株)瑞木製作所	金属加工業
美和工販(株)	鋸螺販売(各種溶接ナット、ピースナット、給送装置、その他 ファスニング商品の開発・販売)
(株)三原産業	機械器具卸・販売業
メトロ電気工業(株)	電気機械器具製造業
(株)モリ山技研	非鉄金属製造業
(株)ヤスフクセラミックス	一般機械器具製造業
(株)八幡ねじ	ねじ製造卸販売
山勝工業(株)	プラスチック製品製造業
ヤマキ電器(株)	電気機械器具製造業
ユケン工業(株)	化学工業
(株)ユタカ	輸送用機械器具製造業
リンナイ(株)	金属製品製造業
(株)ワーロン	プラスチック製品製造業
和光技研工業(株)	金属製品製造業
渡辺工業(株)	輸送用機械器具製造業

展開科目の位置付け

資料 18

I. 展開科目の配置

1年		2年		3年		4年	
前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期
ビジネス総論	組織と意思決定		ファイナンスとコストマネジメント	グローバルビジネス戦略	知的財産の活用と保護	デザインとイノベーション	持続可能な社会におけるビジネス
モノづくり総論		地域共創デザイン実習					

※A:社会実装を視野に入れた情報技術者となるために必要なビジネス系科目
 ※B:東海地域のモノづくり産業への理解を深める科目

II. 展開科目の位置づけ

科目名	A ※	B ※	ディプロマ・ポリシー											科目の位置づけ		
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11			
			情報技術の知識	ビジネスの仕組み	モノづくりの理解	コミュニケーション力	問題発見力	問題解決力	開発力	プロトタイプ	共創の精神	チャレンジ精神	社会倫理		情報倫理	
ビジネス総論	●			●												1年前期の導入科目として、今後自らが修得する情報技術を社会に応用展開する上で、必要となるビジネスの知識を概観し、のちの展開科目の学びの接続点と位置付ける。
モノづくり総論	●	●		●	●											1年前期の導入科目として、地域のモノづくり産業の歴史を紐解きながら理解を深めると共に、当該産業に求められるビジネスの知識を概観することで、のちの展開科目の学びの接続点と位置付ける。
地域共創デザイン実習	●			●		●	●						●			2年次から配置される実習科目の導入として位置付ける。地域社会の課題を扱いつつ、ソリューション提案に至るまでの一連の流れを経験から学ぶ。また、PBLを通して、地域社会に向き合う姿勢、チームで取り組み、チャレンジする姿勢を涵養する。
組織と意思決定	●	●		●	●										●	地域の既存のモノづくり企業や組織と「共創」、イノベーションへと導く情報技術者となるにあたって必要なビジネス科目と位置付ける。地域のモノづくり企業の組織事例などを採り上げながら、組織の在り方、意思決定に至るまでのプロセスを学ぶとともに、地域企業への理解を深める。
ファイナンスとコストマネジメント	●			●												「社会実装までを視野に入れた」情報技術者となるために欠かせない「カネ」に関する知識を身に付けるビジネス科目と位置付ける。またこの地域（とりわけ自動車産業）の競争力の源泉である原価改善、コストマネジメントについても触れる。
グローバルビジネス戦略	●	●		●	●											地域の既存のモノづくり企業と共にグローバルに事業を展開していく情報技術者となるために、当該地域企業群が築いてきた価値創造の戦略について理解と知識を深める科目として位置付ける。
知的財産の活用と保護	●			●												「社会実装までを視野に入れた」情報技術者（創作者）として欠かせない、「法律」に関する知識を身に付けるための科目として位置付ける。
デザインとイノベーション	●			●									●			社会の変化に対して危機感が薄いとされる当該地域において強く求められている「イノベーション」の創出者となるために必要なビジネス科目と位置付ける。デザイン思考のアプローチからイノベーション創出に至るまでの体系を学ぶ。
持続可能な社会におけるビジネス	●			●										●	●	自ら修得した情報技術を社会に応用展開する上で、「社会と倫理(基礎 2前)」「情報技術者倫理(職業専門 3前)」を受けた、倫理観醸成のための科目として位置付ける。広く社会の、あるいは地域社会の持続可能性について思索する。

資料 19

情報処理学会カリキュラム標準コンピュータ科学領域 (J17-CS) と対応する講義および習熟度

※100%以上は一律100%で明記

J17-CSエリア名称	Tier1	Tier2	該当する講義名称・回次	Tier1のみ 習熟度	Tier1+Tier2 習熟度
2.1.1. Algorithms and Complexity (AL) アルゴリズムと計算量	19	9	情報数学 (第8～15回) プログラミング言語基礎 (第16, 20, 21回) Pythonプログラミング応用 (第7, 8回)	100%	70%
2.1.2. Architecture and Organization (AR) アーキテクチャと構成	0	16	コンピュータアーキテクチャ (3～10, 14, 15回) ハードウェア設計 (第25～29回) リアルタイムシステム (第6～10回)	-	100%
2.1.3. Computational Science (CN) 計算科学	1	0	物理解析基礎 (第12～14回) データベース基礎と応用 (第13回)	100%	100%
2.1.4. Discrete Structures (DS) 離散構造	37	4	情報数学 (第1～7, 10回) 確率統計論 (第5～10回)	70%	50%
2.1.5. Graphics and Visualization (GV) グラフィックスと視覚化	2	1	情報工学概論 (第13回)	100%	50%
2.1.6. Human-Computer Interaction (HCI) ヒューマンコンピュータインタラクション	4	4	デザインエンジニアリング概論 (第1, 2, 12, 13, 16, 17, 22回)	100%	100%
2.1.7. Information Assurance and Security (IAS) 情報セキュリティ	3	6	情報セキュリティ (第1～4, 6～10, 14回) コンピュータアーキテクチャ (第29回)	100%	90%
2.1.8. Information Management (IM) 情報管理	1	9	データベース基礎と応用 (第1～6, 9～11, 13回)	100%	100%
2.1.9. Intelligent Systems (IS) 知的システム	0	10	情報工学概論 (第5回) Pythonプログラミング基礎 (第14回) Pythonプログラミング応用 (第11, 12回)	-	40%
2.1.10. Media Representation (MR) メディア表現	1	1	コンピュータアーキテクチャ (第22, 23回)	100%	80%
2.1.11. Networking and Communication (NC) ネットワークと通信	3	7	コンピュータアーキテクチャ (第24～28回)	100%	70%
2.1.12. Operating Systems (OS) オペレーティングシステム	4	11	コンピュータアーキテクチャ (第18, 19, 21回) リアルタイムシステム (第2, 3回)	100%	50%
2.1.13. Platform-Based Development (PBD) プラットフォームに依存した開発	0	0		-	-
2.1.14. Parallel and Distributed Computing (PD) 並列分散処理	5	10	コンピュータアーキテクチャ (第13, 15, 16, 17回)	100%	50%
2.1.15. Programming Languages (PL) プログラミング言語	8	20	プログラミング言語基礎 (第9, 24～29回)	100%	50%
2.1.16. Software Development Fundamentals (SDF) ソフトウェア開発基礎	43	0	プログラミング言語基礎 (第1～24回)	80%	80%
2.1.17. Software Engineering (SE) ソフトウェア工学	8	20	ソフトウェアシステム開発 (第1～6, 9, 12, 13, 16～18, 20～22, 24～30回) デザインエンジニアリング概論 (第3～8回)	100%	80%
2.1.18. Systems Fundamentals (SF) システム基礎	18	9	コンピュータアーキテクチャ (第4～10, 13, 15, 16, 18～20, 28回)	100%	70%
2.1.19. Social Issues and Professional Practice (SP) 社会的視点と情報倫理	9	5	情報技術者倫理 (第2, 4, 5～7, 9, 11～15回)	100%	100%

※Tier1(必修)、Tier2(選択必修)は、各エリアのコア時間を示す。

教員組織の構成について

I. 必要専任教員数

		教授	実務家教員	実研
情報工学科	必要数	4	4	2
	実数	10	11	5
デジタル エンタテインメント 学科	必要数	4	4	2
	実数	5	7	2

(単位:名)

II. 専任教員の職位構成

	助教	講師	准教授	教授
情報工学科	4	4	0	10
デジタル エンタテインメント学科	0	5	0	5

(単位:名)

III. 専任教員の年齢構成 (完成年度 年度末)

	30-39歳	40-49歳	50-59歳	60-64歳	高	
					65-69歳	70歳-
情報工学科	2	3	4	2	3	4
デジタル エンタテインメント学科	0	2	2	4	0	2

(単位:名)

学校法人日本教育財団就業規則 抜粋

第 4 節 定年・退職および解雇

(定 年)

第 14 条 教職員は、60 歳の誕生日をもって定年退職とする。ただし、次の各号の事由のいずれも満たす者については、65 歳まで継続雇用する。

(1) 本人が継続雇用を希望していること

(2) 本就業規則第 17 条の解雇事由または第 15 条の退職事由に該当していないこと

2. 前項により継続雇用された教職員のうち、別表に該当し、経過措置の適用を受ける教職員については、高年齢者等の雇用の安定等に関する法律の一部を改正する法律附則第 3 項に基づき、なお効力を有することとされる改正前の高年齢者等の雇用の安定等に関する法律第 9 条第 2 項に基づく労使協定により定められた基準に該当した教職員に限り、適用年齢以上の雇用を継続するものとし、基準のいずれかを満たさない教職員については、適用年齢までの雇用とする。

3. 第 1 項、第 2 項の定めによらず、大学の教員は、65 歳の誕生日をもって定年退職とする。ただし、必要と認められる教員については、定年を延長することがある。

工科学部 情報工学科 卒業要件と履修設定

資料22-1

利用区分			1年		2年		3年		4年		卒業要件									
履修方法	科目群別		前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	前期 科目名	単位	後期 科目名	単位	科目群別 必要単位数	利用区分別 必要単位数	全区分 必要単位数			
	基礎科目 20 単位	講義・演習	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅡb	1	英語コミュニケーションⅢa	2	英語コミュニケーションⅢb	1	英語コミュニケーションⅣ	1	必須	11 単位	合計 20 単位
コミュニケーションスキル					コミュニケーションツール	1											必須	1 単位		
倫理							社会と倫理	2									必須	2 単位		
基盤			多文化共生社会	2	国際関係論	2												必須	6 単位	
			経済入門	2																
職業専門 科目 84 単位	実習	臨地実務実習				臨地実務実習Ⅰ	5			臨地実務実習Ⅱ	7.5			臨地実務実習Ⅲ	7.5	必須	20 単位	卒業に必要な 単位 128 単位 以上		
		学科共通								ソリューション開発Ⅰ	2			ソリューション開発Ⅱ	4	必須	6 単位			
		A群: AI					★AIシステム開発	2	★メディア情報処理実習	1	★ビジネスAIシステム開発	3	★地域AIサービス応用	2			選択必修		単位以上 8 (A~C群の内、 1つを選択)	
		B群: IoT					●IoTシステム開発	3			●ビジネスIoTシステム開発	3	●地域IoTサービス応用	2						
		C群: ロボット					◆組込みシステム制御実習	3			◆ビジネスロボット開発	3	◆地域ロボットサービス応用	2						
	講義・演習	学科包括	情報工学概論	2													必修		5 単位	
		数学 物理 英語				情報数学	2	確率統計論	2			技術英語	2				必修		12 単位	
								線形代数	2											
								解析学	2											
								物理解析基礎	2											
		プログラミング	プログラミング言語	3	リアルタイムシステム	3	Pythonプログラミング応用	1.5			ソフトウェアシステム開発	2					必修		11 単位	
		情報通信	コンピュータアーキテクチャ	4			データベース基礎と応用	2	情報セキュリティ	2	情報技術者倫理	2					必修		10 単位	
		電子回路	エレクトロニクス工学	1.5	ハードウェア設計	3											必修		4.5 単位	
		A群: AI					★人工知能基礎	1.5	★機械学習	2	★深層学習	2							選択必修	単位以上 7.5 (A~C群の内、 1つを選択)
							自然言語処理	1.5			画像・音声認識	2								
					★人工知能数学	1.5			データ解析	1.5										
B群: IoT					制御工学基礎	2	デバイス・ネットワーク	1.5	サーバ・ネットワーク	1.5						選択必修	単位以上 7.5 (A~C群の内、 1つを選択)			
					●IoTの基礎	2	●IoTデバイスプログラミングⅠ	1	●IoTデバイスプログラミングⅡ	2										
C群: ロボット					◆制御工学基礎	2	材料力学・材料工学	2	◆ロボット機構	2						選択必修	単位以上 7.5 (A~C群の内、 1つを選択)			
					IoTの基礎	2	◆機械設計	2	ロボット制御	2										
展開科目 20 単位	講義・演習	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5			ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5	必修	14 単位
		地域ビジネス実践	モノづくり総論	1.5															必修	6 単位
総合科目 4 単位	演習	研究制作											卒業研究制作	4	必修	4 単位	合計	4 単位		

卒業に必要な128単位の内、基礎科目群20単位、展開科目群20単位、総合科目群4単位、職業専門科目群から84単位以上取得する必要があります。
 ※1 実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一の必要があります。
 ※2 選択必修科目群(所属するコースに特化した科目)の内、★●◆がついた科目は卒業時に単位取得が必ず必要な科目です(コースコア科目)。必ず履修するようにしてください。

工科学部 デジタルエンタテインメント学科 卒業要件と履修設定

資料22-2

利用区分			1年		2年		3年		4年		卒業要件										
科目種別	履修方法	科目群	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期	科目群別 必要単位数	利用区別 必要単位数	全区分 必要単位数								
			科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				科目名	単位						
基礎科目 20 単位	講義・演習	グローバルコミュニケーション I a	英語コミュニケーション I a	2	英語コミュニケーション I b	英語コミュニケーション I b	2	英語コミュニケーション II a	英語コミュニケーション II b	1	英語コミュニケーション III a	英語コミュニケーション III b	1	英語コミュニケーション IV	1	必須	11 単位	合計 20 単位			
		コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1										必須	1 単位				
		倫理					社会と倫理	2								必須	2 単位				
		基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2										必須	6 単位				
職業専門科目 84 単位	実習	臨地実務実習			臨地実務実習 I			臨地実務実習 II		7.5	臨地実務実習 III			7.5	必須	20 単位	合計 84 単位以上 卒業に必要な単位 128 単位以上				
		学科共通						ビジネスコンテンツ制作実習			6	デジタルコンテンツ総合実習			3	必須		9 単位			
		A群:ゲーム			★ゲーム制作技術総合実習		3	★地域振興ゲーム制作実習			2					選択必修		単位以上 5 (A、B群の内、1つを選択)			
		B群:CG			●CGアニメーション総合実習		3	●地域振興CGアニメーション制作実習			2										
	講義・演習	学科包括	コンテンツデザイン概論	2												必須		2 単位			
		数学 物理 英語	線形代数	2	統計論	2			技術英語	2						必修		12 単位			
			解析学	2																	
		コンピュータグラフィクス I	2	コンピュータグラフィクス II	2																
		情報通信	電子情報工学概論	2					情報技術者倫理	2						必修		4 単位			
		ゲーム	ゲーム構成論 I	2	ゲーム構成論 II	1.5															
			C++プログラミング基礎	3	ゲームアルゴリズム I	2	ゲームアルゴリズム II	1.5		エンタテインメント設計	1.5					必修		14.5 単位			
		CG	デジタル造形 I	3	デジタル造形 II	3															
			CGデザイン基礎	1.5	デジタル映像表現技法基礎	1.5												必修	9 単位		
		A群:ゲーム (プログラマー)	★ゲームプログラム構成基礎	3	★ゲームデザイン実践演習	1				★マルチプラットフォームプログラミング	3										
			コンテンツ制作マネジメント	2	ゲームプログラミング I	1.5	ゲームプログラミング II	1.5		ゲームプログラミング III	1										
			★ゲームプログラム構成基礎	3	★ゲームデザイン実践演習	1				★マルチプラットフォームプログラミング	3										
コンテンツ制作マネジメント	2						インターフェイスデザイン	1													
A群:ゲーム (プランナー)	映像論	2						ゲームハード概論	1.5												
	●デジタル映像表現技法応用	3	●デジタルキャラクター実践演習	3																	
	コンテンツ制作マネジメント	2						インターフェイスデザイン	1												
	映像論	2						ゲームハード概論	1.5												
B群:CG																					
展開科目 20 単位	講義・演習	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5			ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5	必修	14 単位		
		モノづくり総論	1.5																		
総合科目 4 単位	演習	研究制作																卒業研究制作	4	必修	4 単位
																					合計

卒業に必要な128単位の内、基礎科目群20単位、展開科目群20単位、総合科目群4単位、職業専門科目群から84単位以上取得する必要があります。

※1 実習の選択必修科目で選択した科目群と、講義・演習科目で選択した科目群は同一の必要があります。

※2 選択必修科目群(所属するコースに特化した科目)の内、★●がついた科目は卒業時に単位取得が必ず必要な科目です(コースコア科目)。必ず履修するようにしてください。



科目区分	科目種別			1年		2年		3年		4年									
	履修方法	必修/選択	科目群	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期								
				科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位						
基礎科目 20単位	講義・演習	必修 20単位	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーション I a	2	英語コミュニケーション I b	2	英語コミュニケーション II a	2	英語コミュニケーション II b	1	英語コミュニケーション III a	2	英語コミュニケーション III b	1	英語コミュニケーション IV	1		
			コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1												
			倫理					社会と倫理	2										
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2												
			経済入門	2															
職業専門科目 84単位以上	実習	必修 20単位	臨地実務実習			臨地実務実習 I	5	臨地実務実習 II	7.5	臨地実務実習 III	7.5								
		必修 6単位	学科共通							ソリューション開発 I	2	ソリューション開発 II	4						
		選択 (コース別) 8単位以上	A群 AI			AIシステム開発	★2	メディア情報処理実習	★1	ビジネスAIシステム開発	★3	地域AIサービス応用	★2						
				B群 IoT															
				C群 ロボット															
	必修 42.5単位	講義・演習	学科包括	情報工学概論	2														
				デザインエンジニアリング概論	3														
				数学 物理 英語		情報数学	2	確率統計論	2			技術英語	2						
						線形代数	2												
						解析学	2												
						物理解析基礎	2												
						プログラミング言語	3	Pythonプログラミング基礎	1.5	Pythonプログラミング応用	1.5		ソフトウェアシステム開発	2					
					情報通信	4			データベース基礎と応用	2	情報セキュリティ	2	情報技術者倫理	2					
					電子回路	1.5	ハードウェア設計	3											
			A群 AI			人工知能基礎	★1.5	機械学習	★2	深層学習	★2								
			A・B群 共通			人工知能数学	★1.5			画像・音声認識	2								
			選択 7.5単位以上			自然言語処理	1.5												
			B群 IoT																
			B・C群 共通																
			C群 ロボット																
展開科目 20単位	講義・演習	必修 20単位	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5			ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5
			地域ビジネス実践	モノづくり総論	1.5														
										地域共創デザイン実習	6								
総合科目 4単位	演習	必修 4単位	研究制作													卒業研究制作			4

卒業要件 計 128 単位以上

★ コースコア科目 (AI戦略コース)
 ● コースコア科目 (IoTシステムコース)
 ◆ コースコア科目 (ロボット開発コース)

必修科目 選択科目



科目区分	科目種別			1年		2年		3年		4年								
	履修方法	必修/選択	科目群	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期							
				科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位					
基礎科目 20 単位	講義・演習	必修 20 単位	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅢa	2	英語コミュニケーションⅣ	1					
			コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1											
			倫理					社会と倫理	2									
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2											
			経済入門	2														
職業専門科目 84 単位以上	実習	必修 20 単位	臨地実務実習			臨地実務実習Ⅰ	5	臨地実務実習Ⅱ	7.5	臨地実務実習Ⅲ	7.5							
		必修 6 単位	学科共通						ソリューション開発Ⅰ	2	ソリューション開発Ⅱ	4						
		選択 (コース別) 8 単位以上	A群 AI															
				B群 IoT			IoTシステム開発 ● 3		ビジネスIoTシステム開発 ● 3	地域IoTサービス応用 ● 2								
				C群 ロボット														
	必修 42.5 単位	講義・演習	学科包括	情報工学概論	2													
				デザインエンジニアリング概論	3													
				数学 物理 英語		情報数学	2	確率統計論	2	技術英語	2							
			プログラミング		プログラミング言語	3	Pythonプログラミング基礎	1.5	Pythonプログラミング応用	1.5	ソフトウェアシステム開発	2						
					情報通信	コンピュータアーキテクチャ	4		データベース基礎と応用	2	情報セキュリティ	2	情報技術者倫理	2				
					電子回路	エレクトロニクス工学	1.5	ハードウェア設計	3									
			選択 7.5 単位以上		A群 AI													
				A・B群 共通						データ解析 ● 1.5								
				B群 IoT				デバイス・ネットワーク	1.5	サーバ・ネットワーク	1.5	IoTデバイスプログラミングⅠ ● 1	IoTデバイスプログラミングⅡ ● 2					
		B・C群 共通			IoTの基礎 ● 2				エッジデバイス設計	1								
		C群 ロボット																
展開科目 20 単位	講義・演習	必修 20 単位	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5		ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5
			地域ビジネス実践	モノづくり総論	1.5													
	実習								地域共創デザイン実習	6								
総合科目 4 単位	演習	必修 4 単位	研究制作												卒業研究制作		4	

卒業要件 計 128 単位以上

- ★ コースコア科目 (AI戦略コース)
- コースコア科目 (IoTシステムコース)
- ◆ コースコア科目 (ロボット開発コース)

必修科目

選択科目



科目区分	科目種別			1年		2年		3年		4年										
	履修方法	必修/選択	科目群	前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期									
				科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位							
基礎科目 20単位	講義・演習	必修 20単位	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションI a	2	英語コミュニケーションI b	2	英語コミュニケーションII a	2	英語コミュニケーションII b	1	英語コミュニケーションIII a	2	英語コミュニケーションIII b	1	英語コミュニケーションIV	1			
			コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1													
			倫理					社会と倫理	2											
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2													
			経済入門	2																
職業専門科目 84単位以上	実習	必修 20単位	臨地実務実習			臨地実務実習I	5	臨地実務実習II	7.5	臨地実務実習III	7.5									
		必修 6単位	学科共通							ソリューション開発I	2	ソリューション開発II	4							
		選択 (コース別) 8単位以上	A群 AI																	
				B群 IoT																
				C群 ロボット			組込みシステム制御実習	◆3			ビジネスロボット開発	◆3	地域ロボットサービス応用	◆2						
	必修 42.5単位	学科包括	情報工学概論	2																
			デザインエンジニアリング概論	3																
		数学 物理 英語	情報数学	2	確率統計論	2					技術英語	2								
			線形代数	2																
			解析学	2																
			物理解析基礎	2																
	プログラミング	プログラミング言語	3	Pythonプログラミング基礎	1.5	Pythonプログラミング応用	1.5			ソフトウェアシステム開発	2									
リアルタイムシステム		3																		
情報通信	コンピュータアーキテクチャ	4			データベース基礎と応用	2	情報セキュリティ	2	情報技術者倫理	2										
電子回路	エレクトロニクス工学	1.5	ハードウェア設計	3																
選択 7.5単位以上	A群 AI																			
	A・B群 共通																			
	B群 IoT																			
	B・C群 共通					IoTの基礎	2													
C群 ロボット					制御工学基礎	◆2														
							機械設計	◆2	ロボット機構	◆2										
							材料力学・材料工学	2	ロボット制御	2										
展開科目 20単位	講義・演習 20単位	必修	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5			ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5	
			地域ビジネス実践	モノづくり総論	1.5															
総合科目 4単位	演習	必修 4単位	研究制作															卒業研究制作	4	

卒業要件 計 128 単位以上

- ★ コースコア科目 (AI戦略コース)
- コースコア科目 (IoTシステムコース)
- ◆ コースコア科目 (ロボット開発コース)

必修科目

選択科目



科目区分				1年		2年		3年		4年							
科目種別				前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期						
履修方法	必修/選択	科目群		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位						
基礎科目 20 単位	講義・演習	必修	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅡb	1						
			コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1										
			倫理					社会と倫理	2								
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2										
				経済入門	2												
職業専門科目 84 単位以上	実習	必修 20 単位	臨地実務実習			臨地実務実習Ⅰ	5	臨地実務実習Ⅱ	7.5	臨地実務実習Ⅲ	7.5						
		必修 9 単位	学科共通					ビジネスコンテンツ制作実習	6	デジタルコンテンツ総合実習	3						
		選択 5 単位以上	A 群 ゲーム			ゲーム制作技術総合実習	★ 3	地域振興ゲーム制作実習	★ 2								
	講義・演習	必修	41.5 単位	学科包括	コンテンツデザイン概論	2											
				数学物理英語		線形代数	2	統計論	2	技術英語	2						
			ゲーム	コンピュータグラフィックスⅠ	2	コンピュータグラフィックスⅡ	2										
				電子情報工学概論	2					情報技術者倫理	2						
			CG	ゲーム構成論Ⅰ	2	ゲームアルゴリズムⅠ	2	ゲームアルゴリズムⅡ	1.5		AR/VRコンテンツ基礎	1.5					
				C++プログラミング基礎	3	ゲーム構成論Ⅱ	1.5				エンタテインメント設計	1.5					
			A 群 ゲーム	デジタル造形Ⅰ	3	デジタル造形Ⅱ	3										
				CGデザイン基礎	1.5	デジタル映像表現技法基礎	1.5										
			8.5 単位以上	選択	A・B 群 共通					ゲームプログラミングⅠ	1.5	ゲームプログラミングⅡ	1.5	ゲームプログラミングⅢ	1		
										ゲームプログラミング構成基礎	★ 3	ゲームデザイン実践演習	★ 1	マルチプラットフォームプログラミング	★ 3		
					B 群 CG					コンテンツ制作マネジメント	2						
			展開科目 20 単位	講義・演習	必修	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5	ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション
モノづくり総論	1.5																
実習								地域共創デザイン実習	6								
総合科目 4 単位	演習	必修 4 単位	研究制作									卒業研究制作	4				

卒業要件 計 128 単位以上

★ コースコア科目(ゲームプロデュースコース)
● コースコア科目(CGアニメーションコース)

必修科目 選択科目



科目区分				1年		2年		3年		4年							
科目種別				前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期						
履修方法	必修/選択	科目群		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位						
基礎科目 20 単位	講義・演習	必修 20 単位	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅡb	1						
			コミュニケーションスキル			コミュニケーションツール	1										
			倫理					社会と倫理	2								
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2										
				経済入門	2												
職業専門科目 84 単位以上	実習	必修 20 単位	臨地実務実習			臨地実務実習Ⅰ	5	臨地実務実習Ⅱ	7.5	臨地実務実習Ⅲ	7.5						
		必修 9 単位	学科共通					ビジネスコンテンツ制作実習	6	デジタルコンテンツ総合実習	3						
		選択 5 単位以上	A群 ゲーム			ゲーム制作技術総合実習	★3	地域振興ゲーム制作実習	★2								
				B群 CG													
	講義・演習	必修 41.5 単位	学科包括	コンテンツデザイン概論	2												
			数学 物理 英語			線形代数	2	統計論	2		技術英語	2					
						解析学	2										
			コンピュータグラフィックスⅠ	2	コンピュータグラフィックスⅡ	2											
			情報通信	電子情報工学概論	2					情報技術者倫理	2						
			ゲーム	ゲーム構成論Ⅰ	2	ゲームアルゴリズムⅠ	2	ゲームアルゴリズムⅡ	1.5		AR/VRコンテンツ基礎	1.5					
						オブジェクト指向プログラミング	1.5										
				C++プログラミング基礎	3	ゲーム構成論Ⅱ	1.5				エンタテインメント設計	1.5					
CG			デジタル造形Ⅰ	3	デジタル造形Ⅱ	3											
	CGデザイン基礎	1.5	デジタル映像表現技法基礎	1.5													
選択 8.5 単位以上	A群 ゲーム					ゲームプログラム構成基礎	★3	ゲームデザイン実践演習	★1	マルチプラットフォームプログラミング	★3						
	A・B群 共通					コンテンツ制作マネジメント	2		インターフェースデザイン	1							
						映像論	2		ゲームハード概論	1.5							
	B群 CG																
展開科目 20 単位	講義・演習	必修 20 単位	ビジネス教養	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5	ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5
			地域ビジネス実践	モノづくり総論	1.5												
	実習							地域共創デザイン実習	6								
総合科目 4 単位	演習	必修 4 単位	研究制作											卒業研究制作	4		

卒業要件 計 128 単位以上

★ コースコア科目(ゲームプロデュースコース)
● コースコア科目(CGアニメーションコース)

必修科目 選択科目



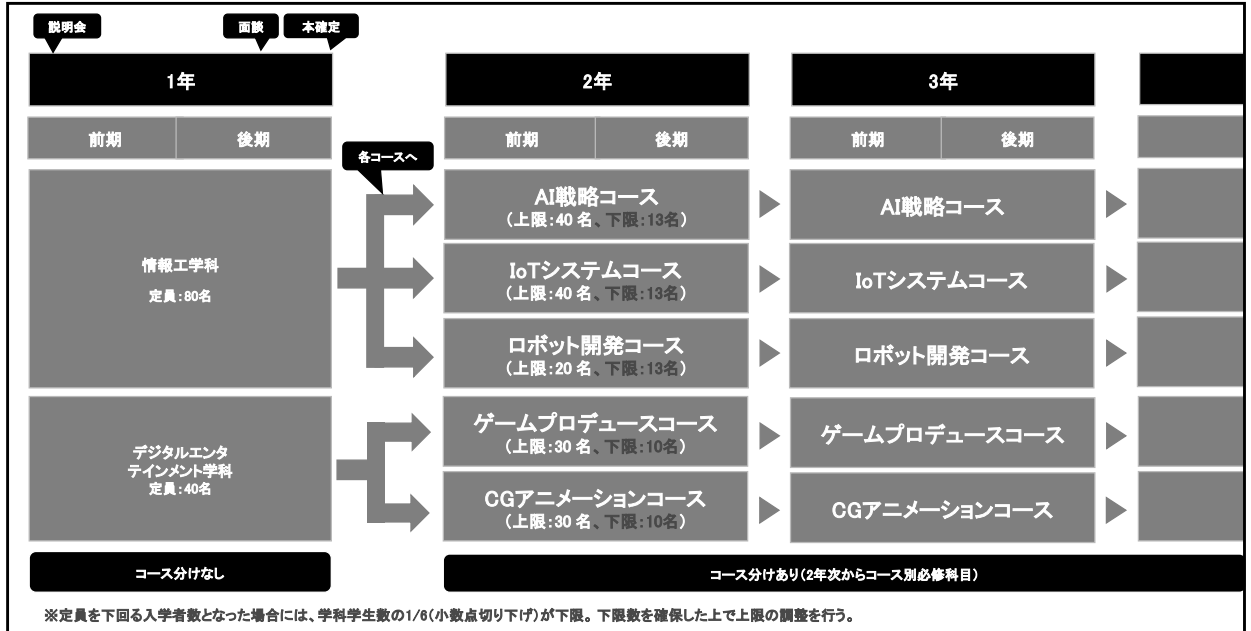
科目区分				1年		2年		3年		4年										
科目種別				前期	後期	前期	後期	前期	後期	前期	後期									
履修方法	必修/選択	科目群		科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位									
基礎科目 20 単位	講義・演習	必修	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠa	2	英語コミュニケーションⅠb	2	英語コミュニケーションⅡa	2	英語コミュニケーションⅡb	1	英語コミュニケーションⅢa	2	英語コミュニケーションⅢb	1	英語コミュニケーションⅣ	1			
			コミュニケーションスキル				コミュニケーションツール	1												
			倫理							社会と倫理	2									
			基盤	多文化共生社会	2	国際関係論	2													
				経済入門	2															
職業専門科目 84 単位以上	実習	必修 20 単位	臨地実務実習			臨地実務実習Ⅰ	5	臨地実務実習Ⅱ	7.5	臨地実務実習Ⅲ	7.5									
		必修 9 単位	学科共通					ビジネスコンテンツ制作実習	6	デジタルコンテンツ総合実習	3									
		選択 5 単位以上	A 群 ゲーム																	
	講義・演習	必修	学科包括	コンテンツデザイン概論	2															
				数学物理英語	線形代数	2	統計論	2			技術英語	2								
			情報通信		コンピュータグラフィックスⅠ	2	コンピュータグラフィックスⅡ	2												
				ゲーム	電子情報工学概論	2							情報技術者倫理	2						
			CG		ゲーム構成論Ⅰ	2	ゲームアルゴリズムⅠ	2	ゲームアルゴリズムⅡ	1.5			AR/VRコンテンツ基礎	1.5						
				CG	オブジェクト指向プログラミング	1.5														
			CG		C++プログラミング基礎	3	ゲーム構成論Ⅱ	1.5					エンタテインメント設計	1.5						
				CG	デジタル造形Ⅰ	3	デジタル造形Ⅱ	3												
			CG		CGデザイン基礎	1.5	デジタル映像表現技法基礎	1.5												
				選択	8.5 単位以上	A 群 ゲーム														
			A・B 群 共通					コンテンツ制作マネジメント	2			インターフェースデザイン	1							
			B 群 CG					映像論	2			ゲームハード概論	1.5							
展開科目 20 単位	講義・演習	必修	ビジネス総論	2	組織と意思決定	1.5			ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5		
			モノづくり総論	1.5																
			地域ビジネス実践					地域共創デザイン実習	6											
総合科目 4 単位	演習	必修 4 単位	研究制作											卒業研究制作			4			

卒業要件 計 128 単位以上

★ コースコア科目(ゲームプロデュースコース)
● コースコア科目(CGアニメーションコース)

必修科目 選択科目

コース運用の概要



教育課程連携協議会の構成員

資料25

IT: 情報工学科

DE: デジタルエンタテインメント学科

No.	区分	IT	DE	所属・役職
1	職業	○		一般社団法人 コンピュータソフトウェア協会 理事
2	職業		○	公益財団法人 画像情報教育振興協会 教育事業部 教育企画推進部 部長
3	職業	○		一般社団法人 愛知県情報サービス産業協会 常務理事
4	地域	○	○	愛知県 経済産業局 産業振興課 次世代産業室 室長
5	地域	○	○	名古屋市市民経済局 産業部 産業労働課 課長
6	協力	○		株式会社エスワイシステム 執行役員 技術推進担当兼管理本部 部長
7	協力		○	株式会社エイチーム 人事部 部長
8	協力	○		株式会社トラフィック・シム 放送システム部開発課長
9	協力		○	株式会社イルカ 取締役 兼 第一開発部 事業部長
10	協力 教職員		○	株式会社スピード 代表取締役、株式会社白組 プロデューサー 令和5年4月より デジタルエンタテインメント学科 兼任教員
11	教職員	○		工科学部 学部長 情報工学科 教授
12	教職員		○	デジタルエンタテインメント学科 学科長 教授
13	教職員	○		情報工学科 学科長 教授
14	教職員	○	○	名古屋国際工科専門職大学(仮称) 統轄責任者

校舎施設の整備計画

資料26

①教員専用エリア

フロア	部屋名	専/共	面積	用途	施設・設備の利用状況
18F	181	専用	88.00 m ²	共同研究室	専任教員25名に対し、28室の個室研究室および共同研究室1室を確保する。個室研究室の面積は約27.9m ² (研究個室の平均面積:約12.25m ²)を確保。これらの研究室は施設管理とし、研究上の秘匿性を確保する。また、学生との面談スペースとしての利用も想定する。 181の共同研究室は産学連携企業先とのミーティングやプロジェクトで専有利用することを想定している。
	184	専用	138.50 m ²	個室研究室 7室	
	186	専用	142.20 m ²	個室研究室 7室	
22F	221	専用	233.40 m ²	個室研究室 9室	
	225	専用	94.60 m ²	共同スペース 個室研究室 5室	
教員研究室 合計			696.70 m ²		
22F	227	専用	31.50 m ²	学長室	
23F	講師控室	共用	38.20 m ²		

②講義室

※稼働率: 完成年度前期(4~6月)の時間割を基に算出。計算方法は「(1週間ににおける)実授業数/最大授業可能数」。

フロア	部屋名	専/共	面積	座席数	※稼働率	施設・設備の利用状況
15F	151	専用	92.20 m ²	48 席	60.00%	当該施設は、当学専用施設のみをもって、稼働率約33%であり、修学上支障のない運用が可能である。また、授業で利用されていない講義室は、学生の自習の用途に供することができる。全室、座席数分の電源およびLAN設備が整備されており、講義以外にもPCを利用した演習にも利用することが可能である。 尚、16F:165については、稼働率0%とあるが、別科での利用を想定している。
	152	専用	98.50 m ²	60 席	36.67%	
	153	専用	80.90 m ²	45 席	50.00%	
16F	165	専用	84.10 m ²	48 席	0.00%	
	167	専用	98.30 m ²	55 席	50.00%	
17F	171	専用	95.90 m ²	54 席	33.33%	
	172	専用	93.90 m ²	63 席	36.67%	
	176	専用	105.90 m ²	48 席	43.33%	
	177	専用	86.10 m ²	47 席	50.00%	
4F	041	専用	559.90 m ²	396 席	13.33%	
講義室 合計			1395.70 m ²	864 席	33.33%	

③演習室

フロア	部屋名	専/共	面積	座席数	※稼働率	施設・設備の利用状況
17F	173	専用	88.30 m ²	46 席	43.33%	当該施設は、全て当学専用施設である。その稼働率は43%であり、修学上支障のない運用が可能である。また、授業で利用されていない演習室は、学生の自習の用途に供することができる。
演習室 合計			88.30 m ²	46 席	43.33%	

④情報処理施設

フロア	部屋名	専/共	面積	座席数	※稼働率	施設・設備の利用状況
16F	161	専用	192.10 m ²	50 席	66.67%	当該施設は、全て当学専用施設である。その稼働率は約63%であり、修学上支障のない運用が可能である。また、授業で利用されていない情報処理施設、及び設備は学生の自習の用途に供することができる。
17F	174・175	専用	163.70 m ²	50 席	63.33%	
情報処理施設 合計			355.80 m ²	100 席	65.00%	

⑤実験・実習工場

フロア	部屋名	専/共	面積	座席数	※稼働率	施設・設備の利用状況
16F	166	専用	94.30 m ²	24 席	0.00%	実験・実習工場には、技術知識の習得に必要な特殊設備が備えられている。これらの施設・設備の稼働率は約14%であり、修学上支障のない余裕をもった運用が可能である。 尚、16F:166、及び22F:228については情報工学科、31F:313についてはデジタルエンタテインメント学科が利用する。166および313は通常授業では使用せず、実習等で機器・工具などの利用が必要になった時に随時予約して利用する。
22F	228	専用	104.70 m ²	42 席	46.67%	
31F	313	専用	122.20 m ²	40 席	0.00%	
実験・実習工場 合計			321.20 m ²	106 席	14.44%	

⑥共同研究室(卒業制作研究・産学連携プロジェクト等に利用するスペース)

フロア	部屋名	専/共	面積	施設・設備の利用状況
16F	163	専用	93.30 m ²	16Fの共同研究室は4年生が基本的に専有し、学習の集大成にあたる卒業制作制作を行うための施設とし、計2室を確保する。4年生以外の利用は、各種スポット講義などで特殊設備を臨時で使用する程度である。当該施設は施設管理が可能であり、特殊設備の運用等に配慮している。
	164	専用	90.30 m ²	
共同研究スペース 合計			183.60 m ²	

⑦学生自習室

フロア	部屋名	専/共	面積	座席数	施設・設備の利用状況
6F	062	専用	241.10 m ²	221 席	学生自習室として計221席用意されている。授業時間帯における授業外学生の平均は180人ほどであり、その100%の学生の利用を想定しても、それに足る十分なスペースが確保されている。また、上記の通り、①講義室、②演習室の稼働状況は相当の余裕をもっており、空室の利用を考慮すれば、尚十分な運用が可能である。
学生自習室 合計			241.10 m ²	221 席	

⑧学生面談スペース

フロア	部屋名	専/共	面積	個室/オープン	区分数	施設・設備の利用状況
1F	応接室	共用	95.20 m ²	個室	8か所	学生との面談スペースとしては専用、共用含め個室が17か所の施設・設備を備える。更には専任教員に与えられた個室研究室28室の利用も想定しており、学生指導において支障のない十分な運用が可能である。また、15F:159はカウンセリング等にも対応できる仕様となっている。
3F	就職面談室	共用	24.50 m ²	個室	4か所	
15F	159	専用	36.30 m ²	個室	1か所	
23F	面談室	共用	39.40 m ²	個室	4か所	
総合計			195.40 m ²	-	17か所	

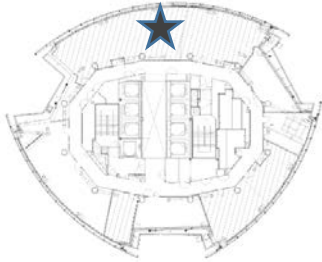
⑨学生控室

フロア	部屋名	専/共	面積	施設・設備の利用状況
3F	就職ガイダンスルーム	共用	59.80 m ²	学生控室として、左記施設を設けるとともに、高層校舎の特性を活かし、フロアーにベンチや机を配置した、くつろぎのスペースを確保している。また、校舎内には様々な機器を配備したトレーニング室を備えており、学生のリフレッシュ等への活用が可能である。加えて、上記の通り、①講義室、②演習室の稼働状況は相当の余裕をもっており、空室の利用を考慮すれば、尚十分な運用が可能である。
3F	031	共用	266.70 m ²	
36F	ラウンジ	共用	159.20 m ²	
総合計			485.70 m ²	

◆施設図面及び設備設置計画

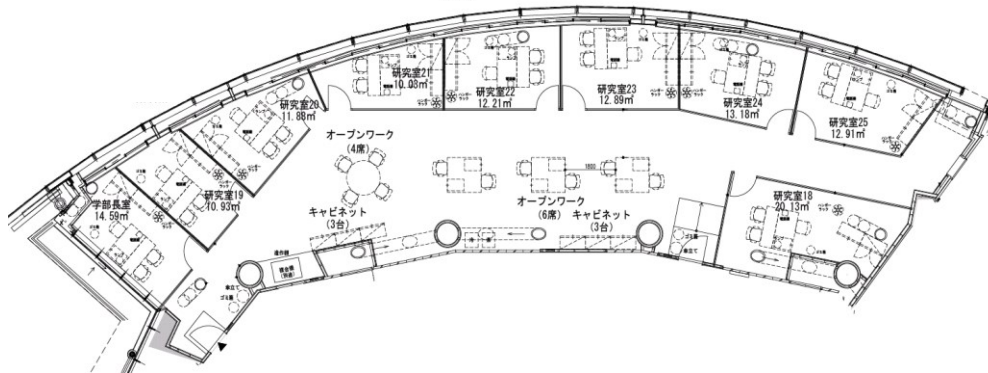
索引			
(※)施設該当	部屋名	ページ数	
①教員専用 エリア	個室研究室 共同スペース	221、225、184、186	2-7
	共同研究室	181	8
②講義室	172	9	
③演習室	173	10	
④情報処理施設	174	11	
⑤実験・実習工場	228	12	
	166	13-15	
	313	16	
⑥共同研究室 (卒業制作研究・産学連携プロジェクト等に利用するスペース)	163	17	

フロアマップ(22F)



専任教員専用の個室研究室を配備する施設。ここには共同スペースとして、コピースペース、ロックスペース、オープンワーク(6席)、ミーティング席(4席)を配置。産学連携企業や、教員同士、学生との面談スペースなどにも利用を想定し、学科分野を超えた自由な共創を促進させる。

教室見取図(221)

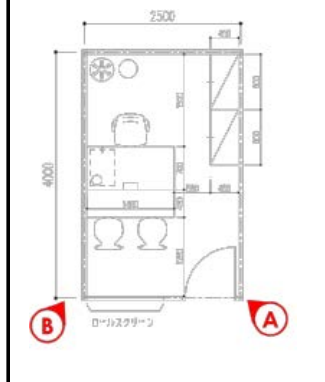


施設・設備概要

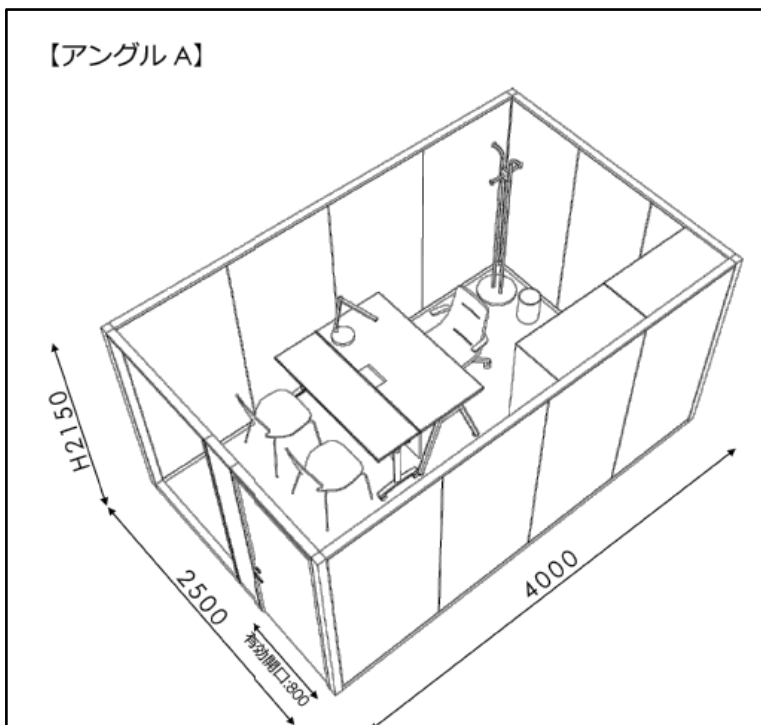
●研究室 (8室)	デスク	1
	ワゴンキャビネット【鍵付】	1
	執務チェア	1
	ミーティング椅子	2
	ハイキャビネット【鍵付】	1
	ミーティングテーブル	1
	オープン書棚	1

●学部長室	デスク	1
	ワゴンキャビネット【鍵付】	1
	執務チェア	1
	ミーティング椅子	2
	ハイキャビネット【鍵付】	1
	ミーティングテーブル	1
	オープン書棚	1
●オープンスペース	ミーティングテーブル(方形)	3
	ミーティングテーブル(円形)	1
	ミーティング椅子	10
	キャビネット	6
	複合機	1

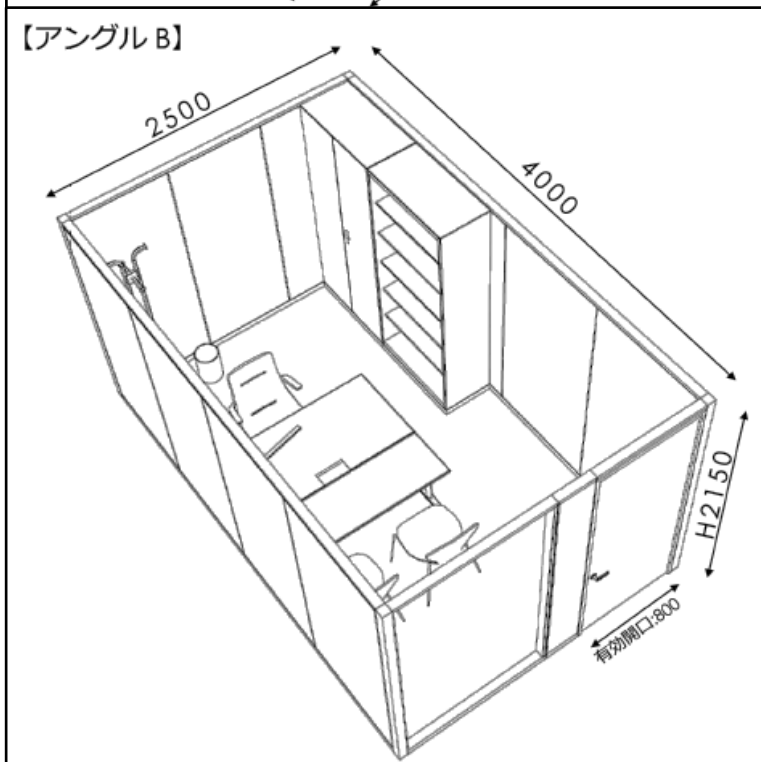
研究室パースアングル



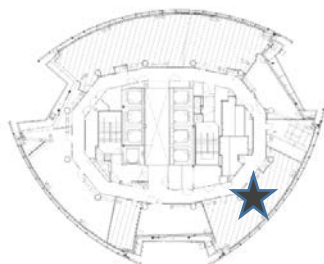
【アングル A】



【アングル B】



フロアマップ(22F)



専任教員専用の個室研究室を配備する施設。

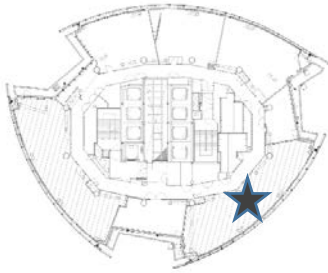
教室見取図(225)



施設・設備概要

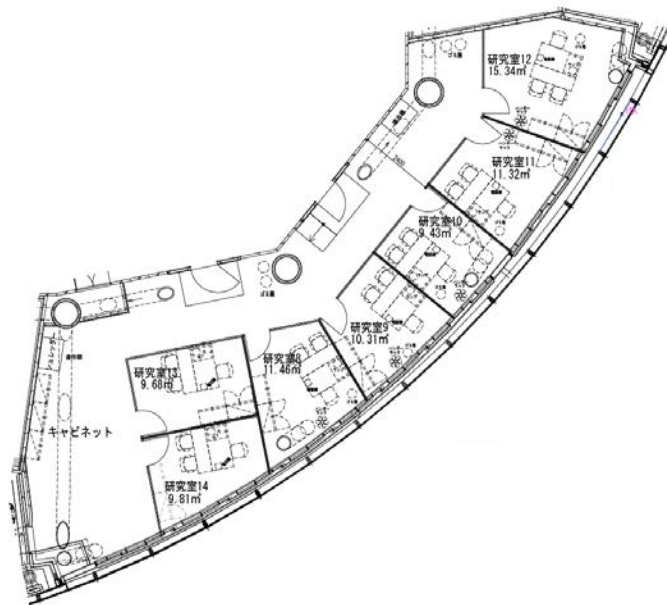
●研究室 (5室)	デスク	1
	ワゴンキャビネット【鍵付】	1
	執務チェア	1
	ミーティング椅子	2
	ハイキャビネット【鍵付】	1
	ミーティングテーブル	1
	オープン書棚	1

フロアマップ(18F)



専任教員専用の個室研究室を配備する施設。

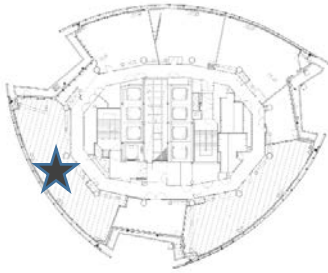
教室見取図(184)



施設・設備概要

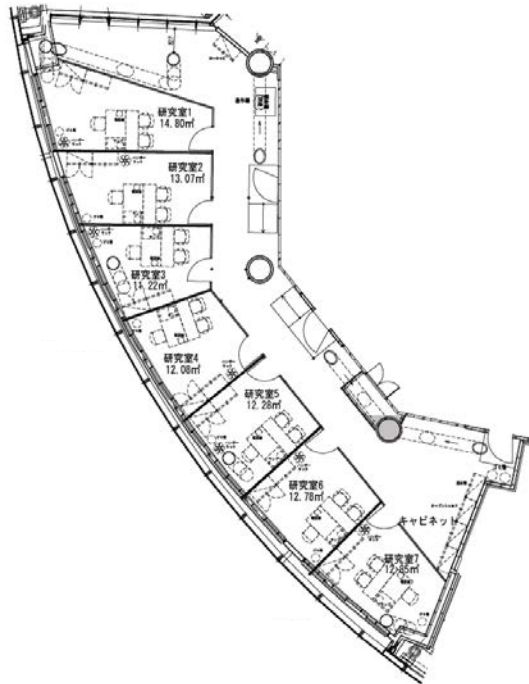
●研究室 (7室)	デスク	1
	ワゴンキャビネット【鍵付】	1
	執務チェア	1
	ミーティング椅子	2
	ハイキャビネット【鍵付】	1
	ミーティングテーブル	1
	オープン書棚	1
	●オープンスペース	複合機
	キャビネット	3
	シュレッダー	1

フロアマップ(18F)



専任教員専用の個室研究室を配備する施設。

教室見取図(186)



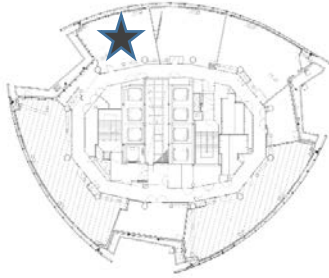
施設・設備概要

●研究室 (7室)	デスク	1
	ワゴンキャビネット【鍵付】	1
	執務チェア	1
	ミーティング椅子	2
	ハイキャビネット【鍵付】	1
	ミーティングテーブル	1
	オープン書棚	1
●オープンスペース	複合機	1
	キャビネット	5

18F 181
(教員専用の共同研究室)

資料27

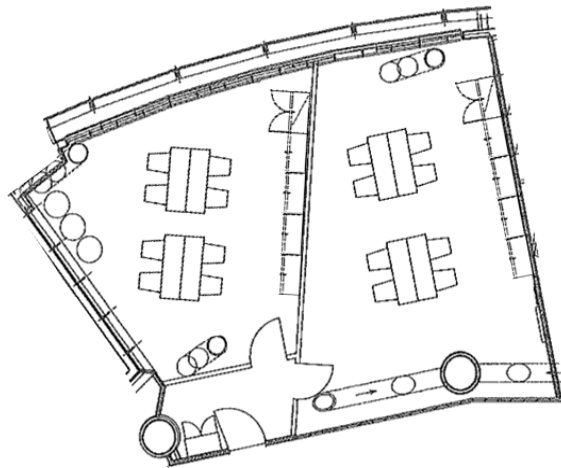
フロアマップ(18F)



教員専用の共同研究に供する施設。特に、NDA(秘密保持契約)を締結して進める産学連携先企業先とのミーティングやプロジェクト推進のための専有利用を想定している。利用状況に応じて1室もしくは2室としても利用が可能(施錠管理可能)。

教室見取図(181)

181教室



施設・設備概要

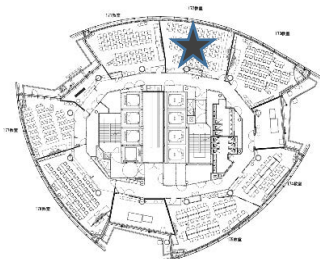
● 共同研究室	テーブル(1室あたり)	4
	椅子(1室あたり)	8

**17F 172
(講義室)**

※専用講義室10室のうち代表例

資料27

フロアマップ(17F)



当学専用の講義室として10室を配備する。当施設はその代表例。床固定の机・椅子がスクール形式で配置されている。

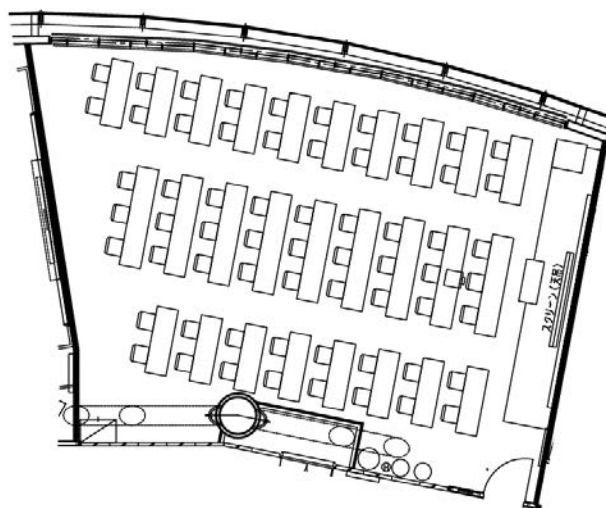
その他講義室を含む専用10室の利用稼働率は約34%となっており、余裕のある運用を想定している。また授業時間外では学生の自習の用途に供することも可能。

【主な授業使用例】

- ・情報工学科:人工知能数学
- ・デジタルエンタテインメント学科:映像論 など

教室見取図(172)

172教室



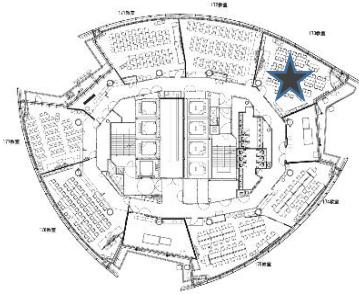
施設・設備概要

●講義室	LAN/電源コンセント完備	
	机・椅子はスクール形式	63席
	プロジェクター設備	1

**17F 173
(演習室)**

資料27

フロアマップ(17F)

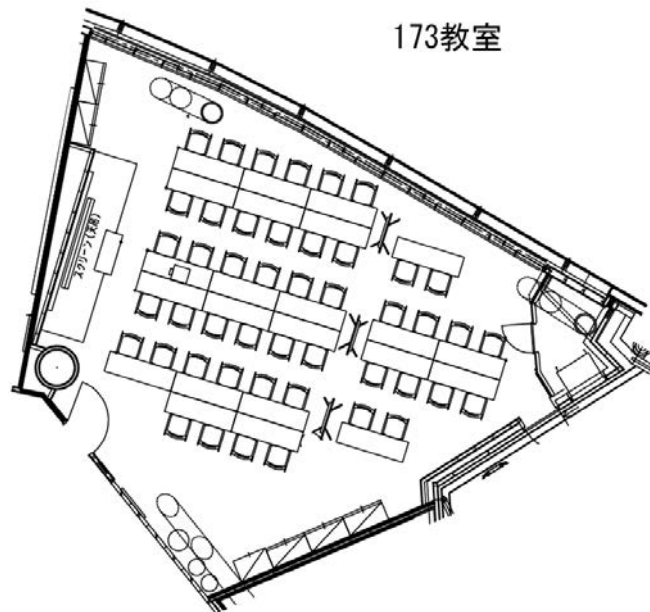


当施設は主として授業で利用する演習施設。机・イスは、授業に応じて配置変更が可能。アクティブラーニング形式の演習に利用しやすい施設。演習室の利用稼働率は約10%となっており、余裕のある運用を想定する。また授業時間外では学生の自習の用途に供することも可能。

【主な授業使用例】

- ・情報工学科: コミュニケーションツール
- ・デジタルエンタテインメント学科: コミュニケーションツール など

教室見取図(173)



施設・設備概要

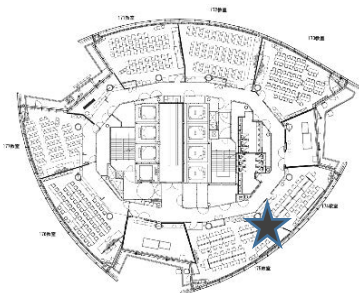
●演習室	OAフロア(LAN/電源コンセント)完備	
	机・椅子	46席
	プロジェクタ設備	1

17F 174
(情報処理施設)

※情報処理施設2室のうち代表例

資料27

フロアマップ(17F)

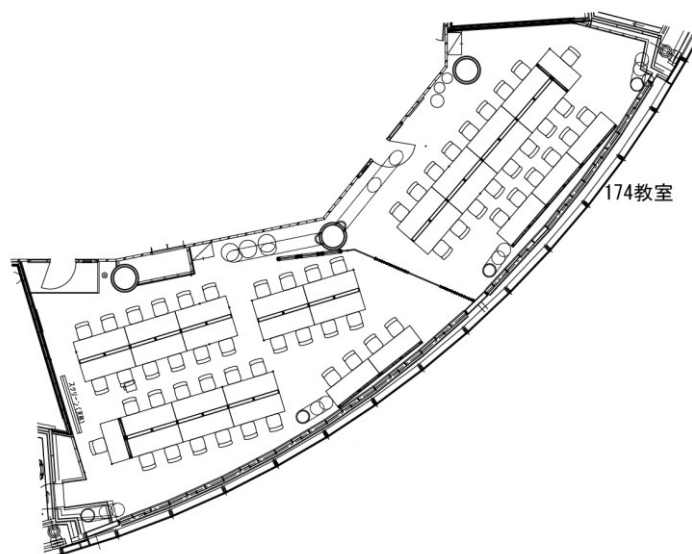


コンピュータを配備した情報処理施設。授業稼働率は約65%を予定しており、余裕をもった運用である。また、授業外の時間においては、学生の自習の用途での利用も可能。

【主な授業使用例】

- ・情報工学科:メディア情報処理実習
- ・デジタルエンタテインメント学科:C++プログラミング基礎
など

教室見取図(174)



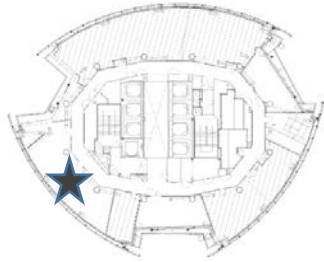
施設・設備概要

●情報処理施設 (50席)	開発用PC	50
------------------	-------	----

22F 228
(実験・実習工場)

資料27

フロアマップ(22F)

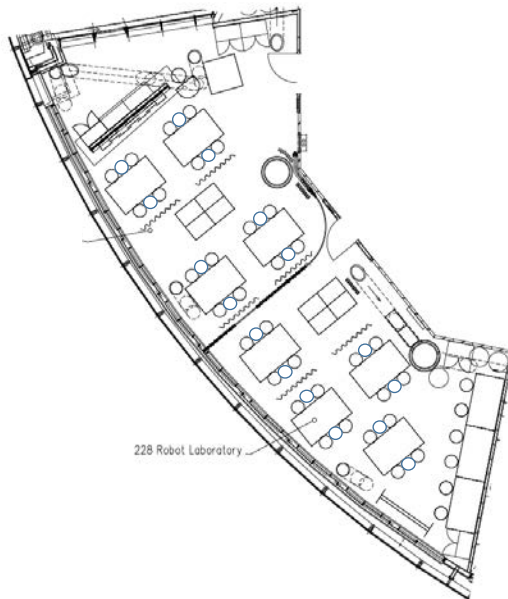


主として情報工学科の学生が利用する実験・実習設備を備えた施設。授業での利用稼働率は約47%を予定しており、余裕のある運用が可能。

【主な授業使用例】

- ・情報工学科: 機械設計
- 組込みシステム制御実習
- IoTデバイスプログラミング I など

教室見取図(228)



施設・設備概要

● 設置設備 (42席)	3Dプリンタ	4
	IoTエッジコンピュータ用拡張ボード	90
	組込システム講義用ボード	20
	ロボットアームキット	20
	ロジックアナライザ・オシロスコープ	2
	SIMフリーAndroidタブレット	46
	レゴマインドストーム	50
	RoboMaster	1

**16F 166
(実験・実習工場)**

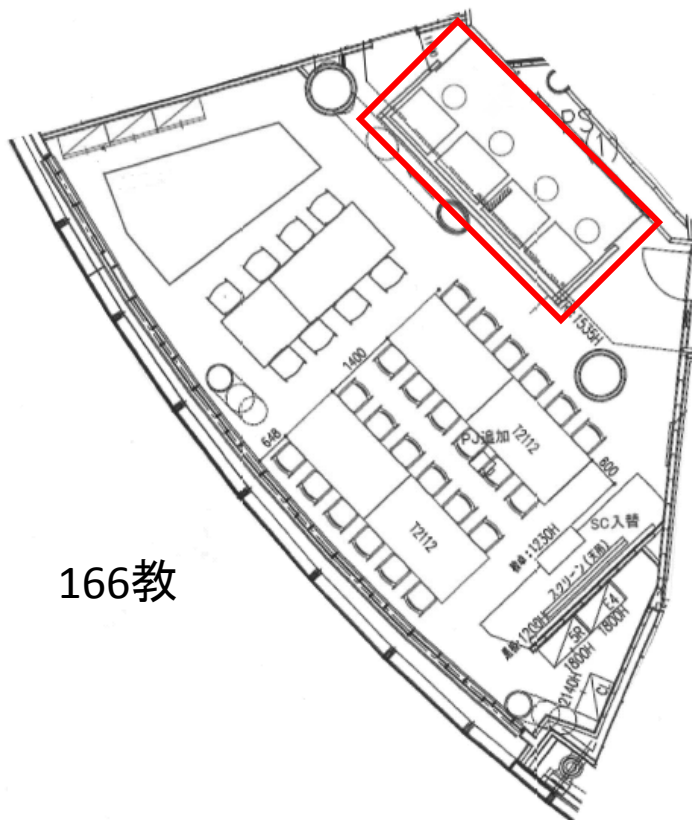
資料27

フロアマップ(16F)



主として情報工学科の学生が利用する実験・実習設備を備えた施設。授業での利用稼働率は約0%を予定しており、余裕のある運用が可能。また、研究・制作活動でも利用を想定している。

教室見取図(166)

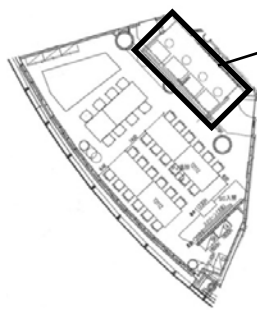


施設・設備概要

●設置設備 (24席)	ネットワーク試験演算用システム	24
	卓上折り曲げ機	1
	プリント基板加工機	1
	卓上ボール盤	1
	卓上丸鋸盤	1
	工具類	36
	ハイキャビネット	3
	プロジェクター設備	1

16F 166
(実験・実習工場)

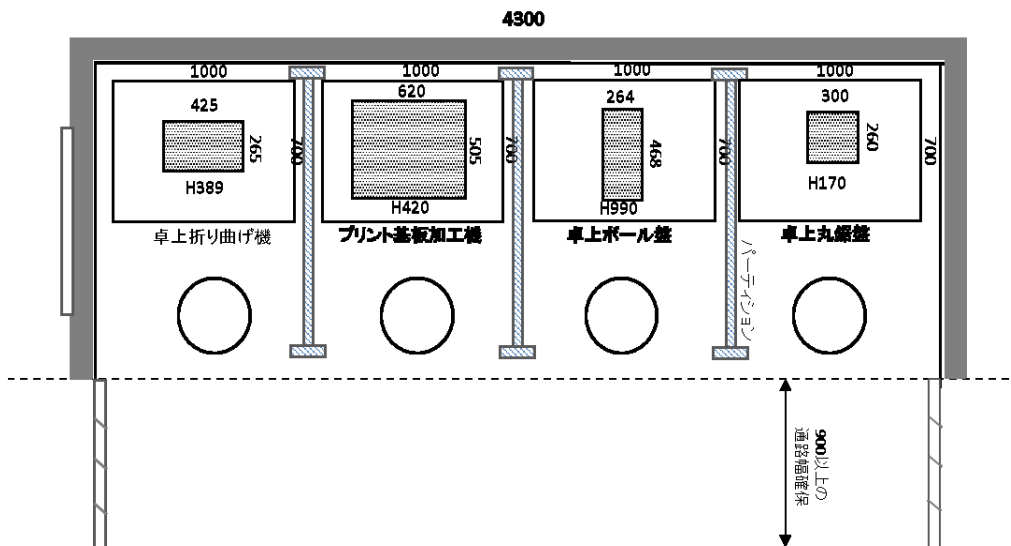
資料27





設備
設置箇所



設置設備	サイズ	イメージ	安全上注意すべき加工機とその対策
丸 鋸 盤 卓 上	W:300 D:260 H:170		<p>小型加工機。ディスクカッター部には安全カバーが備えられ、指切りの危険性に対処している。また学生へは「安全の手引き」により、作業中、保護メガネの着用や、手袋禁止などの防護装備や作業上の留意点についても周知徹底する。</p> <p><作業前のチェック></p> <ul style="list-style-type: none"> ・安全カバーが正常に取り付けてあるか ・刃物と工作物は所定の場所に確実に取り付ける ・刃こぼれがないか ・丸鋸が正常に回転するか <p><作業時の注意></p> <ul style="list-style-type: none"> ・作業時は保護メガネを使用すること。 ・作業時は手袋を使用しないこと。巻き込まれる恐れがある。 ・必ず安全カバーを取り付けて使用すること。カッターに触れたり、破片が飛散したりする恐れがある。 <p>など</p>
ボ ー ル 盤 卓 上	W:264 D:468 H:990		<p>卓上加工機。床上固定型より小型で扱いやすい。また学生へは「安全の手引き」により、作業中、加工材の固定や保護メガネの着用や手袋の禁止など、防護装備や作業上の留意点についても周知徹底する。</p> <p><作業前のチェック></p> <ul style="list-style-type: none"> ・ドリルのチャックの機能は正常か ・ハンドルによるドリルの作動は正常か ・ベルト、プリーの安全カバーは取り付けてあるか ・ベッドの上の整理 ・刃物と工作物は所定の場所に確実に取り付ける ・工作物と刃と試し開けの状況を確認すること <p><作業時の注意></p> <ul style="list-style-type: none"> ・加工材はクランプやバイスを使用して固定し、手で押さえながら固定すること。 ・ドリルに巻きついた切削屑は手指で取り除かず、ラジオペンチなどで除去すること。 ・作業時は保護メガネを使用すること。 ・作業時は手袋を使用しないこと。巻き込まれる恐れがある。 <p>など</p>

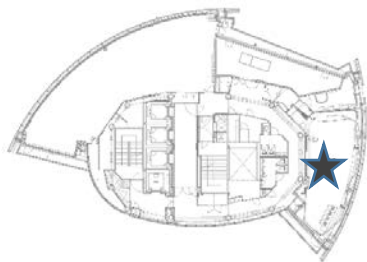


設置設備	サイズ	イメージ	安全上注意すべき加工機とその対策
プリント 基板 加工機	W:620 D:505 H:420		<p>小型加工機。基板だけでなく基板以外の樹脂やアルミといった素材の加工もコンピュータ制御で安全に加工できる。また、学生へは「安全の手引き」により、作業中の保護メガネの着用や回転中の刃物に手を近づけないなど作業上の留意点についても周知徹底する。</p> <p><作業前のチェック></p> <ul style="list-style-type: none"> 安全カバーが正常に取り付けてあるか 刃物のチャックの機能は正常か 刃物の位置が初期位置にあるか 加工物の取り付け前に主軸動作を確認する <p><作業時の注意></p> <ul style="list-style-type: none"> 作業時は保護メガネを使用すること。 発生したばかりの切粉は熱いため手でふれない 切粉を取り除く際は手で行わず指定のブラシを用いること
卓上 折り 曲げ機	W:425 D:265 H:389		<p>小型加工機。上からレバーで押す構造となっており、安定した曲げ作業が可能。左右のレバーを両手でつかみ作業をするため、指挟みなどにも対処している。また、学生へは「安全の手引き」により、作業中の防護装備を義務付け、作業場の留意点についても周知徹底する。</p> <p>【以下、「安全の手引き」より抜粋】</p> <p><作業前のチェック></p> <ul style="list-style-type: none"> 刃が確実にセットされているか ハンドルによる動作は正常か 異物の挟まりがないか 手袋を着用する <p><作業時の注意></p> <ul style="list-style-type: none"> 材質により手を切る恐れがあるので、手袋を着用すること。 構造上鋭利な部分があるので、十分注意すること。 加工材や刃先に手を触れたまま、レバーを押さないこと。 <p>など</p>

31F 313
(実験・実習工場)

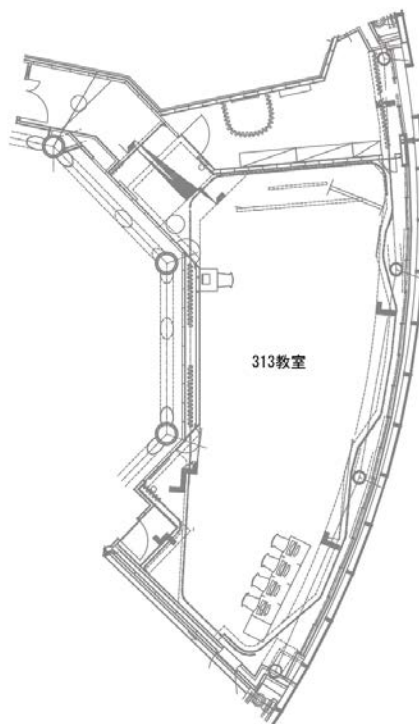
資料27

フロアマップ(31F)



主としてデジタルエンタテインメント学科の実習・演習科目で利用する設備を備えた、実験・実習のための施設。通常授業での利用はないが、モーションキャプチャーシステムなどの特殊な設備を備えており、研究・制作活動などでの活用を想定する。

教室見取図(313)



施設・設備概要

●設置設備	モーションキャプチャーシステム	一式
	ミラーレスカメラ	1
	VRシステム	2

**16F 163
(卒業制作等の共同研究室)**

資料27

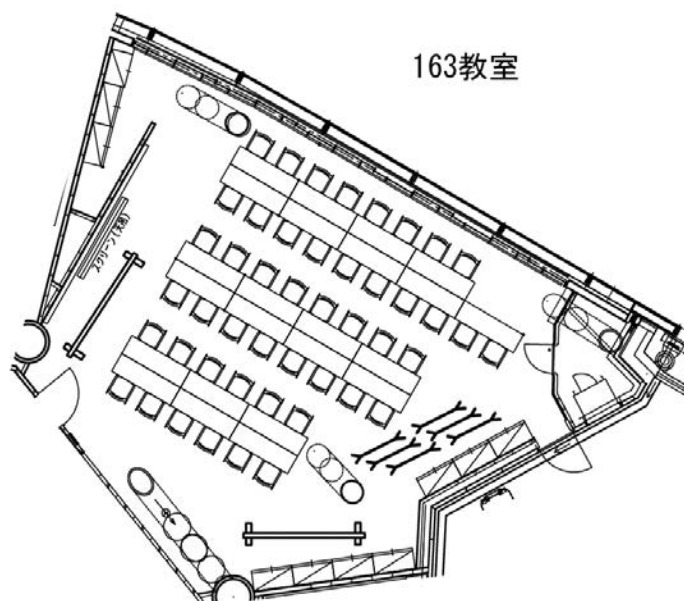
※4年生向け共同研究室2室のうち代表例

フロアマップ(16F)



共同研究室では、4年次学生の「卒業研究制作」などでの研究活動を推進する。

教室見取図(163)



施設・設備概要

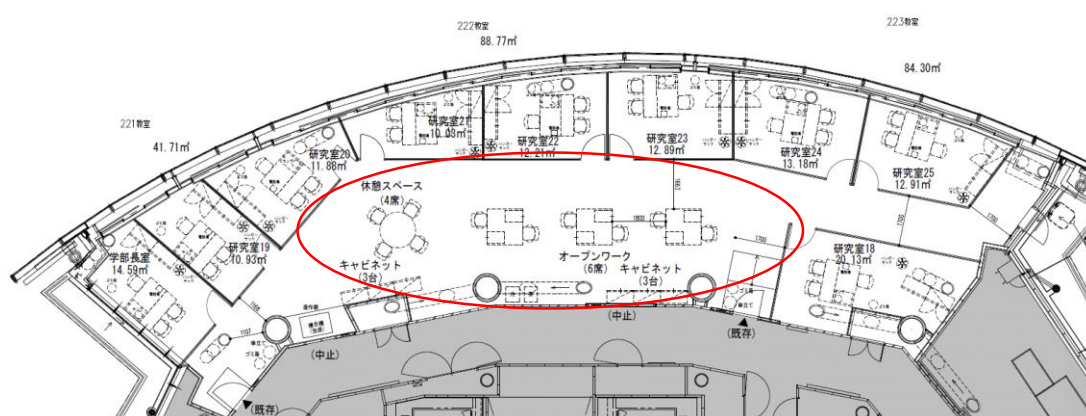
● 共同研究室	OAフロア(LAN/電源コンセント完備)	
	机・椅子	46席
	ハイキャビネット	10
	プロジェクター	1
	ホワイトボード	2

グループ研究指導やミーティングに活用できる研究スペース

表 学生へのグループ研究指導や企業等とのミーティングに対応できる研究スペース

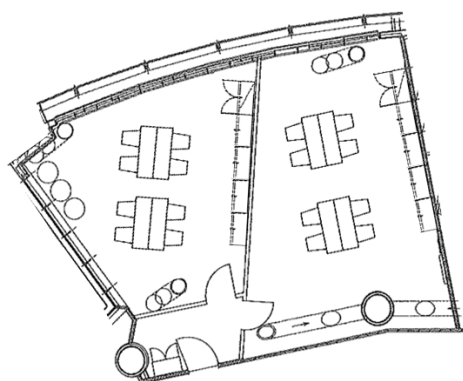
	エリア	室名	面積	仕様	用途
配置図 1	2 2 F	2 2 1 教員エリア内 共同スペース	96 m ²	机、椅子、複合機、 キャビネット	企業等とのミー ティング、教員間 ミーティング
配置図 2	1 8 F	1 8 1	88 m ²	4人テーブル、椅子	教員研究活動ル ーム、および学生 研究指導に利用
配置図 3	1 6 F	1 6 3	93 m ²	OA 床、長机、椅子、 パーテーション、ホワイト ボード、キャビネット	学生研究活動ル ーム、およびグル ープ研究指導に 利用
		1 6 4	90 m ²	OA 床、長机、椅子、 パーテーション、ホワイト ボード、キャビネット	
配置図 4	1 5 F	1 5 9 ミーティングル ーム兼面談室	36 m ²	4人テーブル、椅子、 キャビネット	産学連携企業等 とのミーティン グ、教員間ミーテ ィング、学生面談

配置図 1 2 2 F 研究室 (2 2 1) 教員エリア 共同スペース



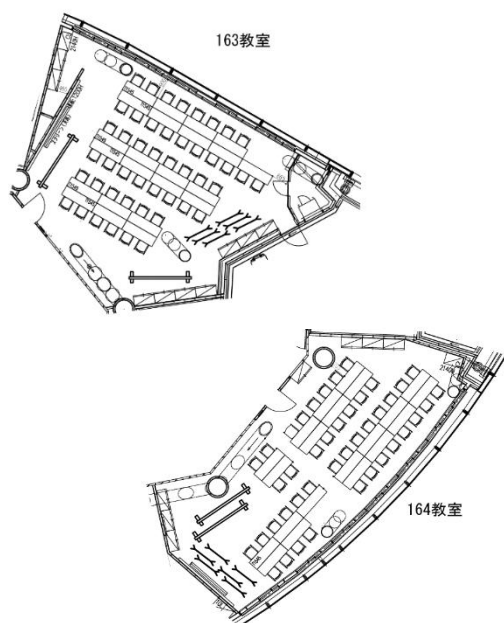
オープンワークのエリアは、オープンな環境を利用して、多くのメンバーが自由闊達な意見交換ができるコミュニケーションスペースとして想定しており、名古屋駅前の地という立地も活かし、企業人の積極的な来訪し、産学で積極的な交流が行われることを期待している。

配置図2 18F 181 教員専用の共同研究室



教員の研究活動スペースとして確保している部屋。学生研究指導や産学連携でも利用することを想定している。

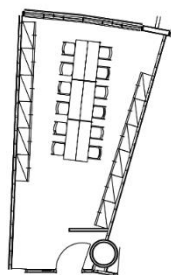
配置図3 16F 163・164 卒業研究等の共同研究室



4年次学生の卒業研究制作などの研究活動を推進するために確保している共同研究室。学生が各自ノートPCで研究活動ができるように、OA床から電源・LAN接続の確保が容易な仕様となっている。

また、可動式の机、椅子を配置し、パーティション、ホワイトボードなどを活用してグループ活動でも利用できるようにしている。4年次学生限定とスペースとして位置付けており、4年次学生の作成途中の作品等を保管しておくキャビネットも確保している。

配置図4 15F 159 ミーティングルーム兼面談室



機密性の高いミーティングルーム。教員、来客者との打ち合わせでの利用を想定しており、産学連携の打ち合わせにも利用される。NDA（秘密保持契約）を締結しなければならない産学連携先との打ち合わせなどにはこちらの部屋を優先して利用する。学生との面談やカウンセリング等にも利用する。

1年 - 情報工学科 (Aクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				プログラミング言語	
	担当 教室				佐藤省 153	
II	科目		エレクトロニクス工学		プログラミング言語	経済入門
	担当 教室		山田 173		佐藤省 153	今井 176
III	科目	英語コミュニケーションⅠa	コンピュータアーキテクチャ	英語コミュニケーションⅠa	デザインエンジニアリング概論	
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	宮内 177	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	山本 173	
IV	科目		コンピュータアーキテクチャ	ビジネス総論	デザインエンジニアリング概論	
	担当 教室		宮内 177	今井 167	山本 173	
V	科目	情報工学概論		モノづくり総論		多文化共生社会
	担当 教室	山本 167		小山 173		佐藤久 153

2年 - 情報工学科 (A戦略)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	確率統計論			人工知能数学	地域共創デザイン実習
	担当 教室	加藤 176			村松 172	佐藤久&竹尾&北野&小山 041
II	科目	英語コミュニケーションⅡa	人工知能基礎	英語コミュニケーションⅡa		社会と倫理
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	村松 171	クリントン&松本麻& 151&152&153		松村 171
III	科目	データベース基礎と応用	自然言語処理		AIシステム開発	Pythonプログラミング応用
	担当 教室	村松 177	水野 167		宮内 161	宮内 152
IV	科目				AIシステム開発	地域共創デザイン実習
	担当 教室				宮内 161	佐藤久&竹尾&北野&小山 041
V	科目					
	担当 教室					

3年 - 情報工学科 (A戦略)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				英語コミュニケーションⅢa	
	担当 教室				クリントン&松本麻& 151&152&153	
II	科目	ビジネスAIシステム開発	情報技術者倫理		技術英語	
	担当 教室	宮内&安田 161	山本 172		小林 167	
III	科目	ビジネスAIシステム開発			グローバルビジネス戦略	画像・音声認識
	担当 教室	宮内&安田 161			今井 171	水野 161
IV	科目	ビジネスAIシステム開発	深層学習	データ解析	ソフトウェアシステム開発	画像・音声認識
	担当 教室	宮内&安田 161	水野 161	加藤 171	倉下 176	水野 161
V	科目	英語コミュニケーションⅢa	深層学習		ソフトウェアシステム開発	
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	水野 161		倉下 176	

4年 - 情報工学科 (A戦略)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	デザインとイノベーション	
	担当 教室		小南&佐藤省 041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	
II	科目		ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	デザインとイノベーション	ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		小南&佐藤省 041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	小南&佐藤省 041
III	科目		ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作		ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		小南&佐藤省 041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177		小南&佐藤省 041
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa	ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作		ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177		小南&佐藤省 041
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室				クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 041

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 佐藤省 水野 山田 藤網

1年 - 情報工学科 (Aクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠb	リアルタイムシステム	英語コミュニケーションⅠb	組織と意思決定	Pythonプログラミング基礎
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	宮内 228	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	小山 172	水野 理 176
II	科目		リアルタイムシステム	ハードウェア設計		情報数学
	担当 教室		宮内 228	室崎 228		中谷 177
III	科目		線形代数	ハードウェア設計	国際関係論	
	担当 教室		中谷 172	室崎 228	今井 171	
IV	科目	解析学				
	担当 教室	山田 172				
V	科目		物理解析基礎	コミュニケーションツール		
	担当 教室		高柳 173	倉下 173		

2年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		エッジデバイス設計	*ファイナンスとコストマネジメント
	担当 教室		竹尾&北野&佐藤久&小山 *041		佐藤省 173	今井 167
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションⅡb	エッジデバイス設計	*ファイナンスとコストマネジメント
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	竹尾&北野&佐藤久&小山 *041	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	佐藤省 173	今井 167
III	科目		地域共創デザイン実習	IoTデバイスプログラミングⅠ		
	担当 教室		竹尾&北野&佐藤久&小山 *041	山田 173		
IV	科目	デバイス・ネットワーク	地域共創デザイン実習	IoTデバイスプログラミングⅠ		
	担当 教室	倉下 228	竹尾&北野&佐藤久&小山 *041	山田 173		
V	科目	デバイス・ネットワーク				
	担当 教室	倉下 228				

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 高柳 水野 竹尾 村松

3年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	地域IoTサービス応用		*知的財産の活用と保護	英語コミュニケーションⅢb	
	担当 教室	竹尾 173		松村 172	松本麻&クリントン&151&152&153	
II	科目	地域IoTサービス応用		*知的財産の活用と保護		
	担当 教室	竹尾 173		松村 172		
III	科目	地域IoTサービス応用				
	担当 教室	竹尾 173				
IV	科目	地域IoTサービス応用		ソリューション開発Ⅰ	ソリューション開発Ⅰ	
	担当 教室	竹尾 173		小南&佐藤省 *041	小南&佐藤省 *041	
V	科目	英語コミュニケーションⅢb		ソリューション開発Ⅰ	ソリューション開発Ⅰ	
	担当 教室	松本麻&クリントン&151&152&153		小南&佐藤省 *041	小南&佐藤省 *041	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 倉下 山田 竹尾 村松

4年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当 教室					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
II	科目					卒業研究制作
	担当 教室					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
III	科目	*持続可能な社会におけるビジネス				卒業研究制作
	担当 教室	松村 171				山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
IV	科目					卒業研究制作
	担当 教室					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
V	科目					
	担当 教室					

1年 - 情報工学科 (Aクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				プログラミング言語	
	担当 教室				佐藤省 153	
II	科目		エレクトロニクス工学		プログラミング言語	経済入門
	担当 教室		山田 173		佐藤省 153	今井 176
III	科目	英語コミュニケーションⅠa	コンピュータアーキテクチャ	英語コミュニケーションⅠa	デザインエンジニアリング概論	
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	宮内 177	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	山本 173	
IV	科目		コンピュータアーキテクチャ	ビジネス総論	デザインエンジニアリング概論	
	担当 教室		宮内 177	今井 167	山本 173	
V	科目	情報工学概論		モノづくり総論		多文化共生社会
	担当 教室	山本 167		小山 173		佐藤久 153

2年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土	
I	科目	*確率統計論			IoTシステム開発	IoTの基礎	地域共創デザイン実習
	担当 教室	加藤 176			倉下 177	藤綱 173	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
II	科目	英語コミュニケーションⅡa		英語コミュニケーションⅡa	IoTシステム開発	*社会と倫理	地域共創デザイン実習
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153		クリントン&松本麻& 151&152&153	倉下 177	松村 171	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
III	科目	*データベース基礎と応用			IoTシステム開発	*Pythonプログラミング応用	地域共創デザイン実習
	担当 教室	村松 177			倉下 177	宮内 152	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
IV	科目	制御工学基礎					地域共創デザイン実習
	担当 教室	山田 173					佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
V	科目						
	担当 教室						

3年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土	
I	科目	サーバ・ネットワーク				英語コミュニケーションⅢa	
	担当 教室	竹尾 228				クリントン&松本麻& 151&152&153	
II	科目		*情報技術者倫理		*技術英語	ビジネスIoTシステム開発	
	担当 教室		山本 172		小林 167	竹尾 177	
III	科目			データ解析	*グローバルビジネス戦略	ビジネスIoTシステム開発	
	担当 教室			加藤 171	今井 171	竹尾 177	
IV	科目		IoTデバイスプログラミングⅡ		*ソフトウェアシステム開発	ビジネスIoTシステム開発	
	担当 教室		竹尾 228		倉下 176	竹尾 177	
V	科目	英語コミュニケーションⅢa	IoTデバイスプログラミングⅡ		*ソフトウェアシステム開発		
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	竹尾 228		倉下 176		

4年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	*デザインとイノベーション	
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	
II	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	*デザインとイノベーション	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	小南&佐藤省 *041
III	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作		*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177		小南&佐藤省 *041
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa	*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作		*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177		小南&佐藤省 *041
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室				クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 *041

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 佐藤省 水野 山田 藤綱

1年 - 情報工学科 (Aクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠb	リアルタイムシステム	英語コミュニケーションⅠb	組織と意思決定	Pythonプログラミング基礎
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	宮内 228	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	小山 172	水野 理 176
II	科目		リアルタイムシステム	ハードウェア設計		情報数学
	担当 教室		宮内 228	室崎 228		中谷 177
III	科目		線形代数	ハードウェア設計	国際関係論	
	担当 教室		中谷 172	室崎 228	今井 171	
IV	科目	解析学				
	担当 教室	山田 172				
V	科目		物理解析基礎	コミュニケーションツール		
	担当 教室		高柳 173	倉下 173		

2年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		エッジデバイス設計	*ファイナンスとコストマネジメント
	担当 教室		竹尾&北野&佐藤久&小山 *041		佐藤省 173	今井 167
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションⅡb	エッジデバイス設計	*ファイナンスとコストマネジメント
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	竹尾&北野&佐藤久&小山 *041	佐藤久&クリントン&松本麻&151&152&153&171	佐藤省 173	今井 167
III	科目		地域共創デザイン実習	IoTデバイスプログラミングⅠ		
	担当 教室		竹尾&北野&佐藤久&小山 *041	山田 173		
IV	科目	デバイス・ネットワーク	地域共創デザイン実習	IoTデバイスプログラミングⅠ		
	担当 教室	倉下 228	竹尾&北野&佐藤久&小山 *041	山田 173		
V	科目	デバイス・ネットワーク				
	担当 教室	倉下 228				

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 高柳 水野 竹尾 村松

3年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	地域IoTサービス応用		*知的財産の活用と保護	英語コミュニケーションⅢb	
	担当 教室	竹尾 173		松村 172	松本麻&クリントン&151&152&153	
II	科目	地域IoTサービス応用		*知的財産の活用と保護		
	担当 教室	竹尾 173		松村 172		
III	科目	地域IoTサービス応用				
	担当 教室	竹尾 173				
IV	科目	地域IoTサービス応用		ソリューション開発Ⅰ	ソリューション開発Ⅰ	
	担当 教室	竹尾 173		小南&佐藤省 *041	小南&佐藤省 *041	
V	科目	英語コミュニケーションⅢb		ソリューション開発Ⅰ	ソリューション開発Ⅰ	
	担当 教室	松本麻&クリントン&151&152&153		小南&佐藤省 *041	小南&佐藤省 *041	

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 倉下 山田 竹尾 村松

4年 - 情報工学科 (IoTシステム Aクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当 教室					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
II	科目					卒業研究制作
	担当 教室					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
III	科目	*持続可能な社会におけるビジネス				卒業研究制作
	担当 教室	松村 171				山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
IV	科目					卒業研究制作
	担当 教室					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 171&172&177
V	科目					
	担当 教室					

1年 - 情報工学科 (Bクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	コンピュータアーキテクチャ		デザインエンジニアリング概論		
	担当 教室	宮内 177		山本 173		
II	科目	情報工学概論	コンピュータアーキテクチャ	デザインエンジニアリング概論		
	担当 教室	山本 167	宮内 177	山本 173		
III	科目	英語コミュニケーションⅠa	エレクトロニクス工学	英語コミュニケーションⅠa	プログラミング言語	ビジネス総論
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	山田 173	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	佐藤省 153	今井 176
IV	科目		モノづくり総論	プログラミング言語	多文化共生社会	
	担当 教室		小山 173	佐藤省 153	佐藤久 153	
V	科目			経済入門		
	担当 教室			今井 172		

2年 - 情報工学科 (IoTシステム Bクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	データベース基礎と応用		*IoTシステム開発	*IoTの基礎	地域共創デザイン実習
	担当 教室	村松 171		倉下 177	藤綱 173	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
II	科目	英語コミュニケーションⅡa	英語コミュニケーションⅡa	*IoTシステム開発		地域共創デザイン実習
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	クリントン&松本麻& 151&152&153	倉下 177		佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
III	科目	確率統計論		*IoTシステム開発	社会と倫理	地域共創デザイン実習
	担当 教室	加藤 176		倉下 177	松村 151	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
IV	科目	*制御工学基礎			Pythonプログラミング応用	地域共創デザイン実習
	担当 教室	山田 173			宮内 152	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
V	科目					
	担当 教室					

3年 - 情報工学科 (IoTシステム Bクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	*サーバ・ネットワーク	ソフトウェアシステム開発		英語コミュニケーションⅢa	
	担当 教室	竹尾 228	倉下 176		クリントン&松本麻& 151&152&153	
II	科目		ソフトウェアシステム開発		*ビジネスIoTシステム開発	
	担当 教室		倉下 176		竹尾 177	
III	科目		情報技術者倫理	*データ解析	*ビジネスIoTシステム開発	
	担当 教室		山本 172	加藤 171	竹尾 177	
IV	科目		*IoTデバイスプログラミングⅡ		グローバルビジネス戦略	*ビジネスIoTシステム開発
	担当 教室		竹尾 228		今井 171	竹尾 177
V	科目	英語コミュニケーションⅢa	*IoTデバイスプログラミングⅡ		技術英語	
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	竹尾 228		小林 167	

4年 - 情報工学科 (IoTシステム Bクラス)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作		
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177		
II	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	*ソリューション開発Ⅱ	
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小南&佐藤省 *041	
III	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	デザインとイノベーション	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	小南&佐藤省 *041
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa	*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	デザインとイノベーション	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	小南&佐藤省 *041
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室				クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 *041

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 佐藤省 水野 山田 藤綱

1年 - 情報工学科 (Bクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b		英語コミュニケーション I b		情報数学
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&		佐藤久&クリントン&松本麻&		中谷
	教室	151&152&153&171		151&152&153&171		177
II	科目		線形代数		国際関係論	Pythonプログラミング基礎
	担当		中谷		今井	水野 理
	教室		177		171	176
III	科目	解析学	コミュニケーションツール			
	担当	山田	倉下			
	教室	172	173			
IV	科目		線形代数	ハードウェア設計	組織と意思決定	リアルタイムシステム
	担当		伊部	室崎	小山	藤綱
	教室		177	228	176	228
V	科目			ハードウェア設計	物理解析基礎	リアルタイムシステム
	担当			室崎	高柳	藤綱
	教室			228	173	228

2年 - 情報工学科 (IoTシステム Bクラス)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習			デバイス・ネットワーク
	担当		竹尾&北野&佐藤久&小山			倉下
	教室		*041			228
II	科目	英語コミュニケーション II b	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーション II b		デバイス・ネットワーク
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	竹尾&北野&佐藤久&小山	佐藤久&クリントン&松本麻&		倉下
	教室	151&152&153&171	*041	151&152&153&171		228
III	科目	ファイナンスとコストマネジメント	地域共創デザイン実習	知的財産の活用と保護	エッジデバイス設計	IoTデバイスプログラミング I
	担当	今井	竹尾&北野&佐藤久&小山	松村	佐藤省	山田
	教室	167	*041	153	173	173
IV	科目	ファイナンスとコストマネジメント	地域共創デザイン実習	知的財産の活用と保護	エッジデバイス設計	IoTデバイスプログラミング I
	担当	今井	竹尾&北野&佐藤久&小山	松村	佐藤省	山田
	教室	167	*041	153	173	173
V	科目					
	担当					
	教室					

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 高柳 水野 竹尾 村松

3年 - 情報工学科 (IoTシステム Bクラス)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	*地域IoTサービス応用			英語コミュニケーション III b	
	担当	竹尾			松本麻&クリントン&	
	教室	173			151&152&153	
II	科目	*地域IoTサービス応用				
	担当	竹尾				
	教室	173				
III	科目	*地域IoTサービス応用	知的財産の活用と保護			
	担当	竹尾	松村			
	教室	173	152			
IV	科目	*地域IoTサービス応用	知的財産の活用と保護	ソリューション開発 I		ソリューション開発 I
	担当	竹尾	松村	小南&佐藤省		小南&佐藤省
	教室	173	152	*041		*041
V	科目	*英語コミュニケーション III b		ソリューション開発 I		ソリューション開発 I
	担当	松本麻&クリントン&		小南&佐藤省		小南&佐藤省
	教室	151&152&153		*041		*041

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 倉下 山田 竹尾 村松

4年 - 情報工学科 (IoTシステム Bクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室					171&172&177
II	科目					卒業研究制作
	担当					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室					171&172&177
III	科目					卒業研究制作
	担当					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室					171&172&177
IV	科目	持続可能な社会におけるビジネス				卒業研究制作
	担当	松村				山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室	171				171&172&177
V	科目					
	担当					
	教室					

1年 - 情報工学科 (Bクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		コンピュータアーキテクチャ		デザインエンジニアリング概論	
	担当 教室		宮内 177		山本 173	
II	科目	情報工学概論	コンピュータアーキテクチャ		デザインエンジニアリング概論	
	担当 教室	山本 167	宮内 177		山本 173	
III	科目	英語コミュニケーションⅠa	エレクトロニクス工学	英語コミュニケーションⅠa	プログラミング言語	ビジネス総論
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	山田 173	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167	佐藤省 153	今井 176
IV	科目			モノづくり総論	プログラミング言語	多文化共生社会
	担当 教室			小山 173	佐藤省 153	佐藤久 153
V	科目				経済入門	
	担当 教室				今井 172	

2年 - 情報工学科 (ロボット開発)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	*データベース基礎と応用	組込みシステム制御実習			地域共創デザイン実習
	担当 教室	村松 171	高柳 228			佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
II	科目	英語コミュニケーションⅡa	組込みシステム制御実習	英語コミュニケーションⅡa	IoTの基礎	地域共創デザイン実習
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	高柳 228	クリントン&松本麻& 151&152&153	藤網 173	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
III	科目	*確率統計論	組込みシステム制御実習		*社会と倫理	地域共創デザイン実習
	担当 教室	加藤 176	高柳 228		松村 151	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
IV	科目				*Pythonプログラミング応用	地域共創デザイン実習
	担当 教室				宮内 152	佐藤久&竹尾&北野&小山 *041
V	科目	制御工学基礎				
	担当 教室	山田 173				

3年 - 情報工学科 (ロボット開発)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		*ソフトウェアシステム開発		英語コミュニケーションⅢa	
	担当 教室		倉下 176		クリントン&松本麻& 151&152&153	
II	科目	ビジネスロボット開発	*ソフトウェアシステム開発			
	担当 教室	室崎 228	倉下 176			
III	科目	ビジネスロボット開発	*情報技術者倫理		ロボット制御	
	担当 教室	室崎 228	山本 172		藤網 228	
IV	科目	ビジネスロボット開発		*グローバルビジネス戦略	ロボット制御	ロボット機構
	担当 教室	室崎 228		今井 171	藤網 228	室崎 228
V	科目	英語コミュニケーションⅢa		*技術英語		ロボット機構
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153		小林 167		室崎 228

4年 - 情報工学科 (ロボット開発)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作		
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177		
II	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	*ソリューション開発Ⅱ	
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小南&佐藤省 *041	
III	科目		*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	*デザインとイノベーション	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室		小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	小南&佐藤省 *041
IV	科目	英語コミュニケーションⅣa	*ソリューション開発Ⅱ	卒業研究制作	*デザインとイノベーション	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 *041	山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下 172&176&177	小山 151	小南&佐藤省 *041
V	科目				英語コミュニケーションⅣa	*ソリューション開発Ⅱ
	担当 教室				クリントン&松本麻& 151&152&153	小南&佐藤省 *041

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅲ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 佐藤省 水野 山田 藤網

1年 - 情報工学科 (Bクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーション I b		英語コミュニケーション I b		情報数学
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&		佐藤久&クリントン&松本麻&		中谷
	教室	151&152&153&171		151&152&153&171		177
II	科目		線形代数		国際関係論	Pythonプログラミング基礎
	担当		中谷		今井	水野 理
	教室		177		171	176
III	科目	解析学	コミュニケーションツール			
	担当	山田	倉下			
	教室	172	173			
IV	科目		線形代数	ハードウェア設計	組織と意思決定	リアルタイムシステム
	担当		伊部	室崎	小山	藤綱
	教室		177	228	176	228
V	科目			ハードウェア設計	物理解析基礎	リアルタイムシステム
	担当			室崎	高柳	藤綱
	教室			228	173	228

2年 - 情報工学科 (ロボット開発)

後期(10~11月)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		機械設計	材料力学・材料工学
	担当		竹尾&北野&佐藤久&小山		高柳	高柳
	教室		*041		228	228
II	科目	英語コミュニケーション II b	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーション II b	機械設計	材料力学・材料工学
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	竹尾&北野&佐藤久&小山	佐藤久&クリントン&松本麻&	高柳	高柳
	教室	151&152&153&171	*041	151&152&153&171	228	228
III	科目	*ファイナンスとコストマネジメント	地域共創デザイン実習	*知的財産の活用と保護	機械設計	
	担当	今井	竹尾&北野&佐藤久&小山	松村	高柳	
	教室	167	*041	153	228	
IV	科目	*ファイナンスとコストマネジメント	地域共創デザイン実習	*知的財産の活用と保護	機械設計	
	担当	今井	竹尾&北野&佐藤久&小山	松村	高柳	
	教室	167	*041	153	228	
V	科目					
	担当					
	教室					

月~金
科目名 臨地実務実習 I
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 高柳 水野 竹尾 村松

3年 - 情報工学科 (ロボット開発)

後期(12~2月)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	地域ロボットサービス応用				英語コミュニケーション III b
	担当	小南				松本麻&クリントン&
	教室	176				151&152&153
II	科目	地域ロボットサービス応用				
	担当	小南				
	教室	176				
III	科目	地域ロボットサービス応用	*知的財産の活用と保護			
	担当	小南	松村			
	教室	176	152			
IV	科目	地域ロボットサービス応用	*知的財産の活用と保護	ソリューション開発 I		ソリューション開発 I
	担当	小南	松村	小南&佐藤省		小南&佐藤省
	教室	176	152	*041		*041
V	科目	*英語コミュニケーション III b		ソリューション開発 I		ソリューション開発 I
	担当	松本麻&クリントン&		小南&佐藤省		小南&佐藤省
	教室	151&152&153		*041		*041

月~金
科目名 臨地実務実習 II
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 加藤 倉下 山田 竹尾 村松

4年 - 情報工学科 (ロボット開発)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室					171&172&177
II	科目					卒業研究制作
	担当					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室					171&172&177
III	科目					卒業研究制作
	担当					山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室					171&172&177
IV	科目	*持続可能な社会におけるビジネス				卒業研究制作
	担当	松村				山本&山田&水野&佐藤省&宮内&倉下
	教室	171				171&172&177
V	科目					
	担当					
	教室					

1年 - デジタルエンタテインメント学科 (共通)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	CGデザイン基礎	経済入門	デジタル造形 I		
	担当 教室	田中 174	今井 151	孟 161		
II	科目	モノづくり総論	コンピュータグラフィックス I	電子情報工学概論	デジタル造形 I	
	担当 教室	小山 173	田中 167	小林 167	孟 161	
III	科目	英語コミュニケーション I a		英語コミュニケーション I a		多文化共生社会 コンテンツデザイン概論
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167		佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167		佐藤久 153 小林 171
IV	科目				C++プログラミング基礎	
	担当 教室				三浦 174	
V	科目	ビジネス総論		ゲーム構成論 I	C++プログラミング基礎	
	担当 教室	今井 172		齋藤 151	三浦 174	

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				ゲーム制作技術総合実習	ゲームプログラム構成基礎 地域共創デザイン実習
	担当 教室				齋藤 174	三浦 174 *041
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a	ゲーム制作技術総合実習	ゲームプログラム構成基礎 地域共創デザイン実習
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153		クリントン&松本麻& 151&152&153	齋藤 174	三浦 174 *041
III	科目				ゲーム制作技術総合実習	統計論 地域共創デザイン実習
	担当 教室				齋藤 174	中谷 171 *041
IV	科目		社会と倫理			地域共創デザイン実習
	担当 教室		松村 152 *041			佐藤久&竹尾&北野&小山
V	科目		コンテンツ制作マネジメント			
	担当 教室		北野 174			

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			ビジネスコンテンツ制作実習		英語コミュニケーション III a
	担当 教室			齋藤&西井&岩木 174		クリントン&松本麻& 151&152&153
II	科目	ゲームプログラミング II	エンタテインメント設計	ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当 教室	伊部 174	北野 174	齋藤&西井&岩木 174		
III	科目	AR/VRコンテンツ基礎	ゲームアルゴリズム II	ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当 教室	伊部 174	三浦 151	齋藤&西井&岩木 174		
IV	科目		情報技術者倫理	ビジネスコンテンツ制作実習	技術英語	グローバルビジネス戦略
	担当 教室		山本 172	齋藤&西井&岩木 174	小林 167	今井 171
V	科目	英語コミュニケーション III a				
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153				

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAクラス)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	デジタルコンテンツ総合実習
	担当 教室				齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	齋藤&西井&岩木 161
II	科目				卒業研究制作	デジタルコンテンツ総合実習
	担当 教室				齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	齋藤&西井&岩木 161
III	科目				卒業研究制作	デジタルコンテンツ総合実習
	担当 教室				齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	齋藤&西井&岩木 161
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	デザインとイノベーション		卒業研究制作	
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	小山 151		齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	
V	科目		デザインとイノベーション		英語コミュニケーション IV a	
	担当 教室		小山 151		クリントン&松本麻& 151&152&153	

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 齋藤 伊部 北野

1年 - デジタルエンタテインメント学科 (共通)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠb	コミュニケーションツール	英語コミュニケーションⅠb		
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	倉下	佐藤久&クリントン&松本麻&		
	教室	151&152&153&171	173	151&152&153&171		
II	科目			ゲーム構成論Ⅱ	ゲームアルゴリズムⅠ	コンピュータグラフィックスⅡ
	担当			北野	三浦	孟
	教室			176	176	153
III	科目		線形代数		組織と意思決定	デジタル造形Ⅱ
	担当		伊部		小山	孟
	教室		177		176	161
IV	科目				国際関係論	デジタル造形Ⅱ
	担当				今井	孟
	教室				171	161
V	科目	解析学		デジタル映像表現技法基礎		オブジェクト指向プログラミング
	担当	伊部		田中		三浦
	教室	153		174		174

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAクラス)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		地域振興ゲーム制作実習	ゲームプログラミングⅠ
	担当		竹尾&北野&佐藤久&小山		齋藤	伊部
	教室		*041		174	161
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションⅡb	地域振興ゲーム制作実習	ゲームプログラミングⅠ
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	竹尾&北野&佐藤久&小山	佐藤久&クリントン&松本麻&	齋藤	伊部
	教室	151&152&153&171	*041	151&152&153&171	174	161
III	科目	ゲームデザイン実践演習	地域共創デザイン実習	ファイナンスとコストマネジメント	地域振興ゲーム制作実習	
	担当	北野	竹尾&北野&佐藤久&小山	今井	齋藤	
	教室	177	*041	167	174	
IV	科目	ゲームデザイン実践演習	地域共創デザイン実習	ファイナンスとコストマネジメント	地域振興ゲーム制作実習	
	担当	北野	竹尾&北野&佐藤久&小山	今井	齋藤	
	教室	177	*041	167	174	
V	科目					
	担当					
	教室					

後期(12~2月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 西井 伊部 田中

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAクラス)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	ゲームプログラミングⅢ		ビジネスコンテンツ制作実習	知的財産の活用と保護	英語コミュニケーションⅢb
	担当	伊部		齋藤&西井&岩木	松村	松本麻&クリントン&
	教室	161		161	153	151&152&153
II	科目	ゲームプログラミングⅢ		ビジネスコンテンツ制作実習	知的財産の活用と保護	
	担当	伊部		齋藤&西井&岩木	松村	
	教室	161		161	153	
III	科目	マルチプラットフォームプログラミング		ビジネスコンテンツ制作実習	マルチプラットフォームプログラミング	
	担当	宮部		齋藤&西井&岩木	宮部	
	教室	151		161	167	
IV	科目	マルチプラットフォームプログラミング		ビジネスコンテンツ制作実習	マルチプラットフォームプログラミング	
	担当	宮部		齋藤&西井&岩木	宮部	
	教室	151		161	167	
V	科目	英語コミュニケーションⅢb				
	担当	松本麻&クリントン&				
	教室	151&152&153				

後期(10~11月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 小林 西井 孟

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースAクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室					151&152
II	科目		持続可能な社会におけるビジネス			卒業研究制作
	担当		松村			齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室		171			151&152
III	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室					151&152
IV	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室					151&152
V	科目					
	担当					
	教室					

1年 - デジタルエンタテインメント学科 (共通)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	CGデザイン基礎	経済入門	デジタル造形 I		
	担当 教室	田中 174	今井 151	孟 161		
II	科目	モノづくり総論	コンピュータグラフィックス I	電子情報工学概論	デジタル造形 I	
	担当 教室	小山 173	田中 167	小林 167	孟 161	
III	科目	英語コミュニケーション I a		英語コミュニケーション I a		多文化共生社会 コンテンツデザイン概論
	担当 教室	佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167		佐藤久&クリントン&松本麻& 151&152&153&167		佐藤久 153 小林 171
IV	科目				C++プログラミング基礎	
	担当 教室				三浦 174	
V	科目	ビジネス総論		ゲーム構成論 I	C++プログラミング基礎	
	担当 教室	今井 172		齋藤 151	三浦 174	

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				*ゲーム制作技術総合実習	*ゲームプログラム構成基礎 地域共創デザイン実習
	担当 教室				齋藤 174	三浦 174 *041
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a	*ゲーム制作技術総合実習	*ゲームプログラム構成基礎 地域共創デザイン実習
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153		クリントン&松本麻& 151&152&153	齋藤 174	三浦 174 *041
III	科目	映像論			*ゲーム制作技術総合実習	*統計論 地域共創デザイン実習
	担当 教室	西井 172			齋藤 174	中谷 171 *041
IV	科目		*社会と倫理			地域共創デザイン実習
	担当 教室		松村 152 *041			佐藤久&竹尾&北野&小山
V	科目		*コンテンツ制作マネジメント			
	担当 教室		北野 174			

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			*ビジネスコンテンツ制作実習		英語コミュニケーション III a
	担当 教室			齋藤&西井&岩木 174		クリントン&松本麻& 151&152&153
II	科目	ゲームハード概論	*エンタテインメント設計	*ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当 教室	三浦 176	北野 174	齋藤&西井&岩木 174		
III	科目	*AR/VRコンテンツ基礎	*ゲームアルゴリズム II	*ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当 教室	伊部 174	三浦 151	齋藤&西井&岩木 174		
IV	科目		*情報技術者倫理	*ビジネスコンテンツ制作実習	*技術英語	*グローバルビジネス戦略
	担当 教室		山本 172	齋藤&西井&岩木 174	小林 167	今井 171
V	科目	英語コミュニケーション III a		インターフェースデザイン		
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153		小林 174		

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBクラス)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	*デジタルコンテンツ総合実習
	担当 教室		齋藤&西井&岩木 161		齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	齋藤&西井&岩木 161
II	科目		*デジタルコンテンツ総合実習		卒業研究制作	*デジタルコンテンツ総合実習
	担当 教室		齋藤&西井&岩木 161		齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	齋藤&西井&岩木 161
III	科目		*デジタルコンテンツ総合実習		卒業研究制作	*デジタルコンテンツ総合実習
	担当 教室		齋藤&西井&岩木 161		齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	齋藤&西井&岩木 161
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	*デザインとイノベーション		卒業研究制作	
	担当 教室	クリントン&松本麻& 151&152&153	小山 151		齋藤&小林&田中&北野&西井 167&172	
V	科目		*デザインとイノベーション		英語コミュニケーション IV a	
	担当 教室		小山 151		クリントン&松本麻& 151&152&153	

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 齋藤 伊部 北野

1年 - デジタルエンタテインメント学科 (共通)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠb	コミュニケーションツール	英語コミュニケーションⅠb		
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	倉下	佐藤久&クリントン&松本麻&		
	教室	151&152&153&171	173	151&152&153&171		
II	科目			ゲーム構成論Ⅱ	ゲームアルゴリズムⅠ	コンピュータグラフィックスⅡ
	担当			北野	三浦	孟
	教室			176	176	153
III	科目		線形代数		組織と意思決定	デジタル造形Ⅱ
	担当		伊部		小山	孟
	教室		177		176	161
IV	科目				国際関係論	デジタル造形Ⅱ
	担当				今井	孟
	教室				171	161
V	科目	解析学		デジタル映像表現技法基礎		オブジェクト指向プログラミング
	担当	伊部		田中		三浦
	教室	153		174		174

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBクラス)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		*地域振興ゲーム制作実習	
	担当		竹尾&北野&佐藤久&小山		齋藤	
	教室		*041		174	
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションⅡb	*地域振興ゲーム制作実習	
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	竹尾&北野&佐藤久&小山	佐藤久&クリントン&松本麻&	齋藤	
	教室	151&152&153&171	*041	151&152&153&171	174	
III	科目	*ゲームデザイン実践演習	地域共創デザイン実習	*ファイナンスとコストマネジメント	*地域振興ゲーム制作実習	
	担当	北野	竹尾&北野&佐藤久&小山	今井	齋藤	
	教室	177	*041	167	174	
IV	科目	*ゲームデザイン実践演習	地域共創デザイン実習	*ファイナンスとコストマネジメント	*地域振興ゲーム制作実習	
	担当	北野	竹尾&北野&佐藤久&小山	今井	齋藤	
	教室	177	*041	167	174	
V	科目					
	担当					
	教室					

後期(12~2月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 西井 伊部 田中

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBクラス)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			*ビジネスコンテンツ制作実習	*知的財産の活用と保護	英語コミュニケーションⅢb
	担当			齋藤&西井&岩木	松村	松本麻&クリントン&
	教室			161	153	151&152&153
II	科目			*ビジネスコンテンツ制作実習	*知的財産の活用と保護	
	担当			齋藤&西井&岩木	松村	
	教室			161	153	
III	科目	*マルチプラットフォームプログラミング		*ビジネスコンテンツ制作実習	*マルチプラットフォームプログラミング	
	担当	宮部		齋藤&西井&岩木	宮部	
	教室	151		161	167	
IV	科目	*マルチプラットフォームプログラミング		*ビジネスコンテンツ制作実習	*マルチプラットフォームプログラミング	
	担当	宮部		齋藤&西井&岩木	宮部	
	教室	151		161	167	
V	科目	*英語コミュニケーションⅢb				
	担当	松本麻&クリントン&				
	教室	151&152&153				

後期(10~11月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 小林 西井 孟

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (ゲームプロデュースBクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室					151&152
II	科目		*持続可能な社会におけるビジネス			卒業研究制作
	担当		松村			齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室		171			151&152
III	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室					151&152
IV	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室					151&152
V	科目					
	担当					
	教室					

1年 - デジタルエンタテインメント学科 (共通)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	CGデザイン基礎	経済入門	デジタル造形 I		
	担当	田中	今井	孟		
	教室	174	151	161		
II	科目	モノづくり総論	コンピュータグラフィックス I	電子情報工学概論	デジタル造形 I	
	担当	小山	田中	小林	孟	
	教室	173	167	167	161	
III	科目	英語コミュニケーション I a		英語コミュニケーション I a		多文化共生社会
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&		佐藤久&クリントン&松本麻&		佐藤久
	教室	151&152&153&167		151&152&153&167		153
IV	科目				C++プログラミング基礎	
	担当				三浦	
	教室				174	
V	科目	ビジネス総論		ゲーム構成論 I	C++プログラミング基礎	
	担当	今井		齋藤	三浦	
	教室	172		151	174	

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					地域共創デザイン実習
	担当					佐藤久&竹尾&北野&小山
	教室					*041
II	科目	英語コミュニケーション II a		英語コミュニケーション II a		地域共創デザイン実習
	担当	クリントン&松本麻&		クリントン&松本麻&		佐藤久&竹尾&北野&小山
	教室	151&152&153		151&152&153		*041
III	科目	*映像論		CGアニメーション総合実習		*統計論
	担当	西井		田中		中谷
	教室	172		161		171
IV	科目	デジタル映像表現技法応用	*社会と倫理	CGアニメーション総合実習		地域共創デザイン実習
	担当	田中	松村	田中		佐藤久&竹尾&北野&小山
	教室	174	152	161		*041
V	科目	デジタル映像表現技法応用	*コンテンツ制作マネジメント	CGアニメーション総合実習		
	担当	田中	北野	田中		
	教室	174	174	161		

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションクラス)

前期(4~9月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目			*ビジネスコンテンツ制作実習		英語コミュニケーション III a
	担当			齋藤&西井&岩木		クリントン&松本麻&
	教室			174		151&152&153
II	科目	*ゲームハード概論	*エンタテインメント設計	*ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当	三浦	北野	齋藤&西井&岩木		
	教室	176	174	174		
III	科目	*AR/VRコンテンツ基礎	*ゲームアルゴリズム II	*ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当	伊部	三浦	齋藤&西井&岩木		
	教室	174	151	174		
IV	科目		*情報技術者倫理	*ビジネスコンテンツ制作実習		*技術英語
	担当		山本	齋藤&西井&岩木		小林
	教室		172	174		167
V	科目	英語コミュニケーション III a		*インターフェースデザイン		
	担当	クリントン&松本麻&		小林		今井
	教室	151&152&153		174		171

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションクラス)

前期(4~6月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目				卒業研究制作	*デジタルコンテンツ総合実習
	担当				齋藤&小林&田中&北野&西井	齋藤&西井&岩木
	教室				167&172	161
II	科目				卒業研究制作	*デジタルコンテンツ総合実習
	担当				齋藤&小林&田中&北野&西井	齋藤&西井&岩木
	教室				167&172	161
III	科目				卒業研究制作	*デジタルコンテンツ総合実習
	担当				齋藤&小林&田中&北野&西井	齋藤&西井&岩木
	教室				167&172	161
IV	科目	英語コミュニケーション IV a	*デザインとイノベーション		卒業研究制作	
	担当	クリントン&松本麻&	小山		齋藤&小林&田中&北野&西井	
	教室	151&152&153	151		167&172	
V	科目		*デザインとイノベーション		英語コミュニケーション IV a	
	担当		小山		クリントン&松本麻&	
	教室		151		151&152&153	

前期(7~9月)

月~金
科目名 臨地実務実習 III
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 齋藤 伊部 北野

1年 - デジタルエンタテインメント学科 (共通)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	英語コミュニケーションⅠb	コミュニケーションツール	英語コミュニケーションⅠb		
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	倉下	佐藤久&クリントン&松本麻&		
II	科目			ゲーム構成論Ⅱ	ゲームアルゴリズムⅠ	コンピュータグラフィックスⅡ
	担当			北野	三浦	孟
III	科目		線形代数	組織と意思決定	デジタル造形Ⅱ	
	担当		伊部	小山	孟	
IV	科目			国際関係論	デジタル造形Ⅱ	
	担当			今井	孟	
V	科目	解析学		デジタル映像表現技法基礎		オブジェクト指向プログラミング
	担当	伊部		田中		三浦
	教室	153		174		174

2年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションクラス)

後期(10~11月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目		地域共創デザイン実習		地域振興CGアニメーション制作実習	デジタルキャラクタ実践演習
	担当		竹尾&北野&佐藤久&小山		西井	孟
II	科目	英語コミュニケーションⅡb	地域共創デザイン実習	英語コミュニケーションⅡb	地域振興CGアニメーション制作実習	デジタルキャラクタ実践演習
	担当	佐藤久&クリントン&松本麻&	竹尾&北野&佐藤久&小山	佐藤久&クリントン&松本麻&	西井	孟
III	科目	デジタルキャラクタ実践演習	地域共創デザイン実習	*ファイナンスとコストマネジメント	地域振興CGアニメーション制作実習	
	担当	孟	竹尾&北野&佐藤久&小山	今井	西井	
IV	科目	デジタルキャラクタ実践演習	地域共創デザイン実習	*ファイナンスとコストマネジメント	地域振興CGアニメーション制作実習	
	担当	孟	竹尾&北野&佐藤久&小山	今井	西井	
V	科目					
	教室	161	*041	167	161	

後期(12~2月)

月~金
科目名 臨地実務実習Ⅰ
時間数 1日7.5時間 合計20日
実習場所 各実習施設
科目担当 西井 伊部 田中

3年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションクラス)

後期(12~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目	CGアニメーション総合演習		*ビジネスコンテンツ制作実習	*知的財産の活用と保護	英語コミュニケーションⅢb
	担当	西井		齋藤&西井&岩木	松村	松本麻&クリントン&
II	科目	CGアニメーション総合演習		*ビジネスコンテンツ制作実習	*知的財産の活用と保護	
	担当	西井		齋藤&西井&岩木	松村	
III	科目			*ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当			齋藤&西井&岩木		
IV	科目			*ビジネスコンテンツ制作実習		
	担当			齋藤&西井&岩木		
V	科目	*英語コミュニケーションⅢb				
	担当	松本麻&クリントン&				
	教室	174		161	153	151&152&153

後期(10~11月)

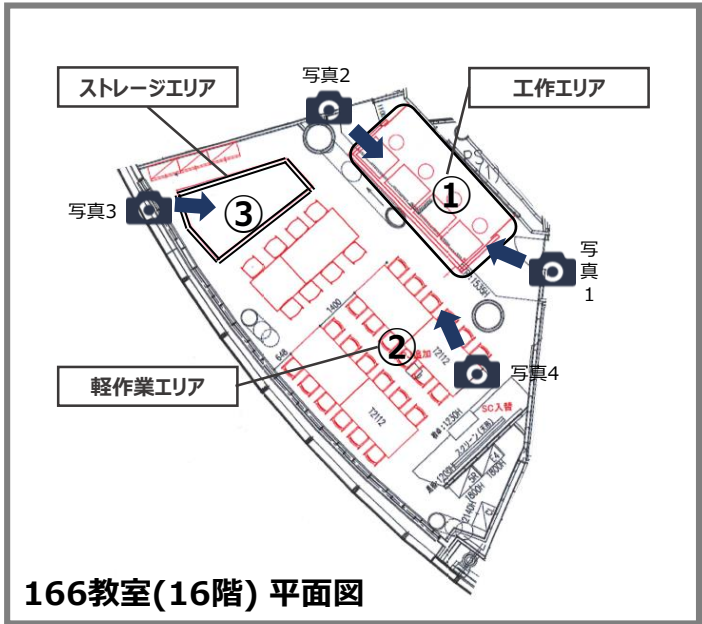
月~金
科目名 臨地実務実習Ⅱ
時間数 1日7.5時間 合計30日
実習場所 各実習施設
科目担当 小林 西井 孟

4年 - デジタルエンタテインメント学科 (CGアニメーションクラス)

後期(10~2月)

時間帯	月	火	水	木	金	土
I	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
II	科目		*持続可能な社会におけるビジネス			卒業研究制作
	担当		松村			齋藤&小林&田中&北野&西井
III	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
IV	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
V	科目					卒業研究制作
	担当					齋藤&小林&田中&北野&西井
	教室		171			151&152

I. 実験・実習工場の概要



① 工作エリア

電動工具、加工器具を用いて作業を行うエリア。以下4つの器具を設置する。

- i. 卓上折曲機
- ii. プリント基板加工機
- iii. 卓上ボール盤
- iv. 卓上丸鋸盤

② 軽作業エリア

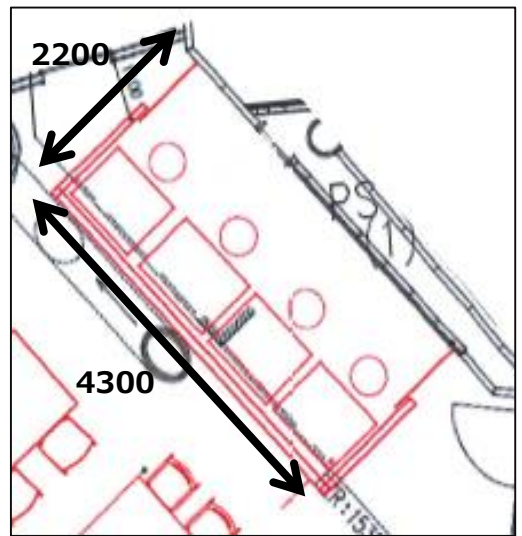
ドライバー、ペンチ等での加工を行う軽作業エリア。

③ ストレージエリア

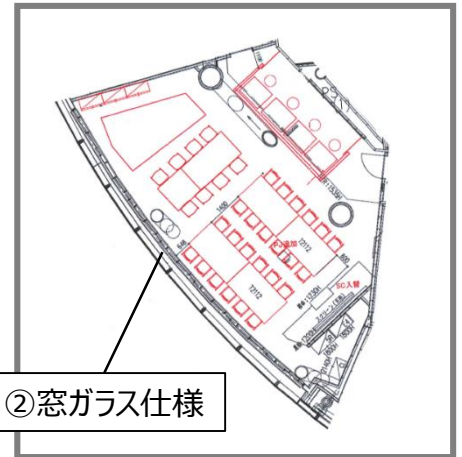
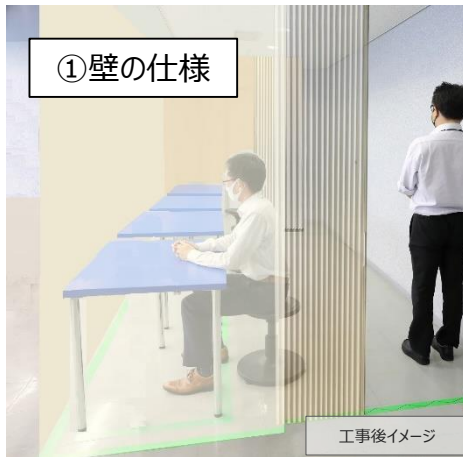
試作品や工作材料などを仮置きするエリア。

166教室(16階) 平面図

『① 工作エリア』の現外観とスペース

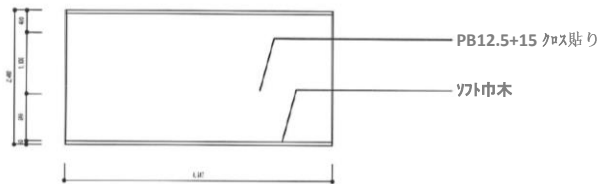


Ⅱ.高層階設置の安全性について



◆飛散物による建物外の人への安全性

①壁の仕様



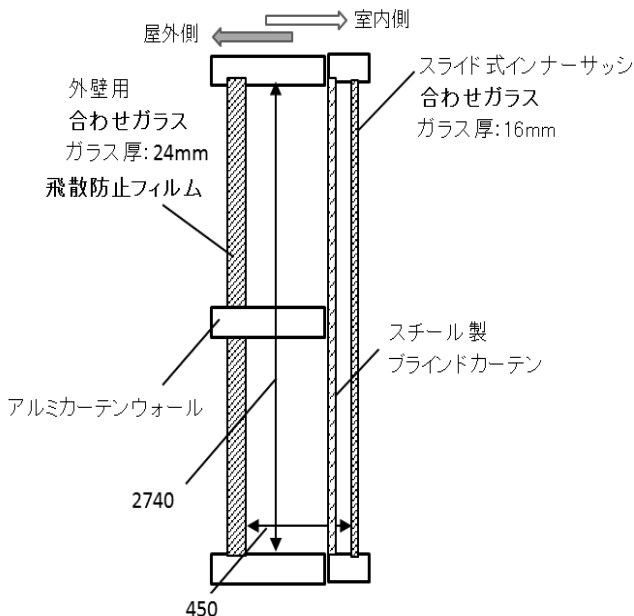
・壁面高

天井まで壁を立ち上げることで、**上部の隙間なく囲う**ことで、外部への飛散を防止する。

・壁面素材：プラスターボード(厚さ12.5mm+15mm)

石膏ボードの比重が高く、**表面硬度を上げたボード**を採用。硬質かつ高密度のため、強度を要求される区隔壁の構成材として使用される。

②窓ガラスの仕様



壁面ガラス窓は2重構造になっており、内側はインナーサッシ、外側は外壁に嵌め込まれている。

・スライド式インナーサッシ合わせガラス

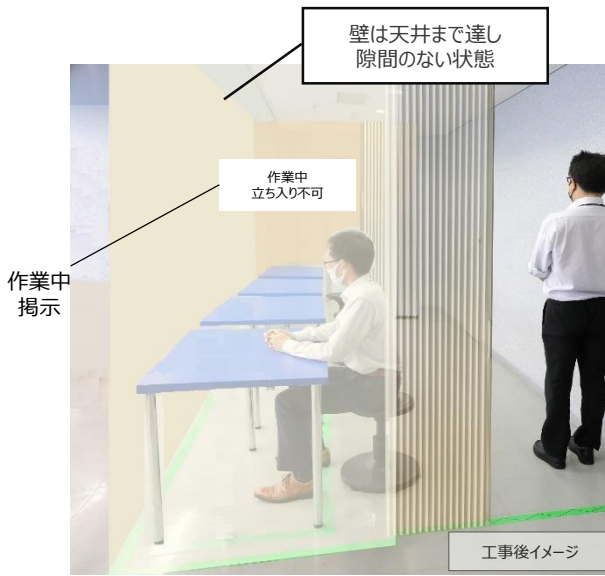
インナーサッシに使用されているガラスは、机などが当たっても割れにくく、また割れても飛散にくい**樹脂材によって接着された「合わせガラス」**を使用している。高い耐衝撃・耐貫通性があり、安全性が高い。

・外壁用合わせガラス

外壁合わせガラスはインナーサッシからスチール製ブラインドカーテンを挟んで十分な距離を置いた位置にあり、貫通物があってもインナーサッシと外壁ガラスが同時に割れることを防ぐ設計となっている。このガラスは風圧・飛来物に耐えるよう高層建築用の**合わせガラス**を使用し、更には施工時より**飛散防止フィルム**を貼ることで万が一の事故に備えてガラス片の落下を防止している。同フィルムには割れに対する強度を上げるほか、飛来物に対し**耐貫通性を高める**効果があるためこれを採用している。



Ⅲ.施設イメージと安全性確保について

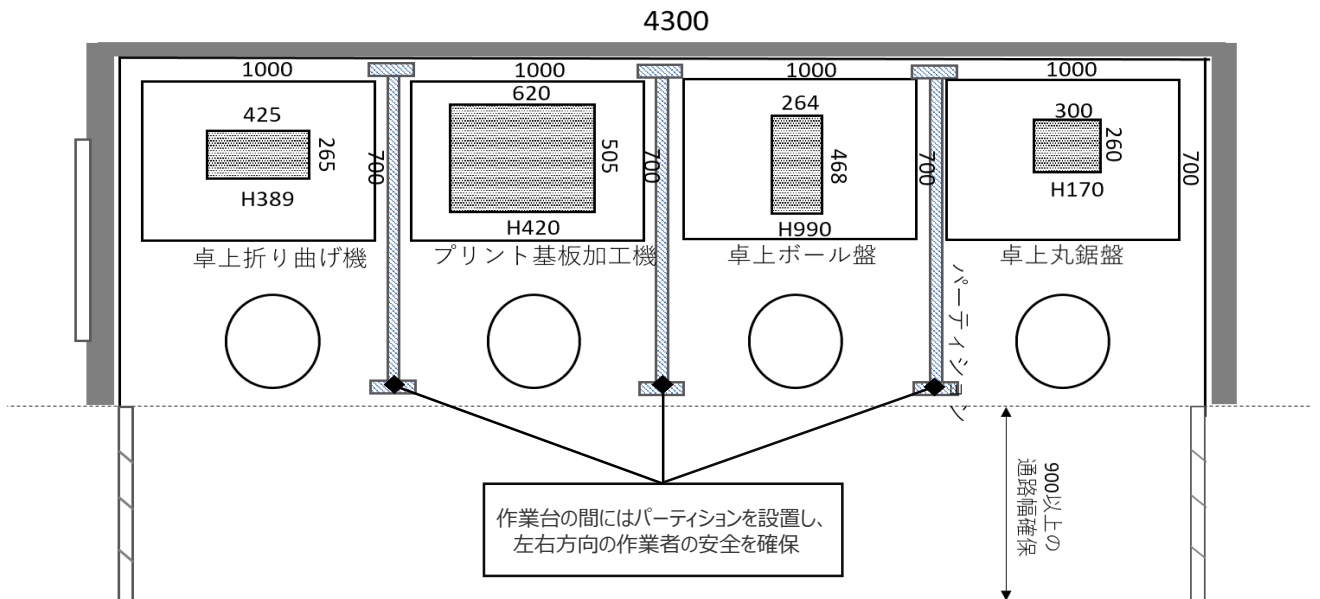


確認状況	
建築基準法等 関連法規チェック	済
作業性確認	済
リスクアセスメント実施	済

※作業指導教員
作業指導教員は外部機関の実施するリスクアセスメント研修への参加を必須とし、年1回リスクアセスメントの見直しを行うものとする。

【使用時の基本ルール】

- ・「加工機等使用者講習会」を受講した者のみ、作業をおこなうことができる。
- ・隣り合う加工機の使用はしない、尚入室は作業指導教員を含め3名までとする。
- ・作業指導教員立ち合いの元でなければ作業は実施できない。
尚、作業実施前に作業指導教員による使用機器、服装、装備のチェックを義務とする。
- ・作業中は室外に『作業中』の札を設置し、周知する。



安全の手引き

1. 基本注意事項

■規則の遵守

規則やルールを正しく理解し、事故防止や安全作業に努めること。

■安全講習会の受講

実験室・実習工場、演習室等の機械設備使用者は、初回使用前に必ず加工機等使用者講習会を受講すること。

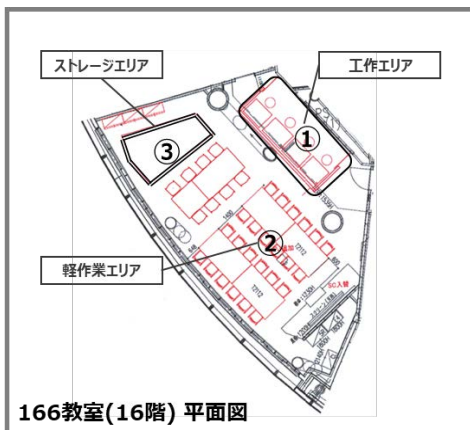
■校舎の利用時間について

校舎の利用時間は学則に定める始業時刻から終業時刻の間とする。また、演習室や実習室等を利用する場合はそれらの利用規程を遵守すること。

■自分自身の安全管理

自身の健康管理のために、定期健康診断を必ず受けること。

2. 施設概要 <166教室>



①作業エリア

電動工具、加工器具を用いて作業を行うエリア。以下4つの器具を設置する。

- i. 卓上折曲機
- ii. プリント基板加工機
- iii. 卓上ボール盤
- iv. 卓上丸鋸盤

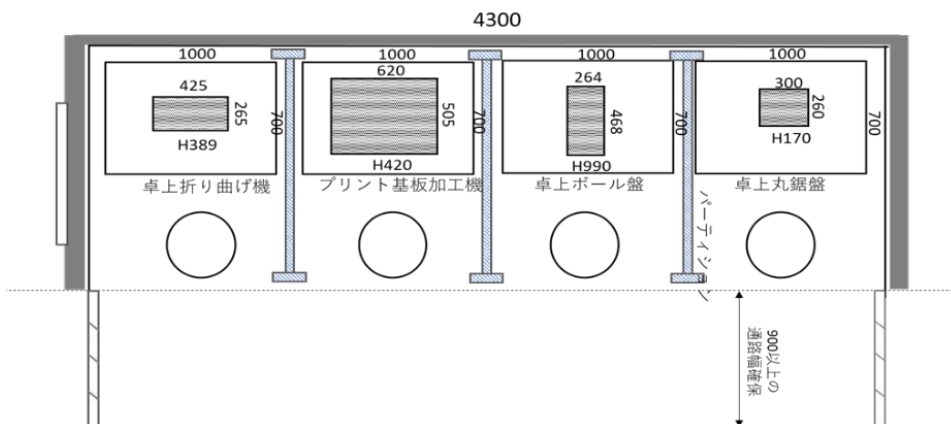
②軽作業エリア

ドライバー、ペンチ等での加工を行う軽作業エリア。

③ストレージエリア

試作品や工作材料などを仮置きするエリア。

『①作業エリア』設備配置



3. ①工作エリア使用時の遵守事項〈安全作業10か条〉

1. 「加工機等使用者講習会」について

「加工機等使用者講習会」を受講したもののみ、作業をおこなうことができる。
設備の安全な使用方法を予め理解する。

2. 作業指導教員の立ち合い

作業指導教員の立ち合いの下でなければ作業は実施できない。

3. 作業定員

隣り合う加工機の使用はしない。尚、一度の入室は作業指導教員を含め3名までとする。

4. 工具等の持ち込み

作業時に、備え付け以外の工具や計測機器の持ち込みを禁止する。

5. 作業中

設備の使用中は、決してその場を離れず、目を離さないこと。体調などの理由によりやむを得ず離席する場合には、作業指導教員に申し出、適切に処置をすること。

6. 作業距離

作業者が作業をしている間、その他の者は1 m以上の距離を保つこと。
作業中は床に示された立入禁止区域(1mライン)内に踏み入らない。

7. 作業前チェック

作業時には作業指導教員より、必ず以下の確認を受ける。

- ①作業にふさわしい服装であること
- ②使用機器の動作確認
- ③体調確認

8. 作業周知

作業中は室外に『作業中』の札を設置し、周知する。

9. 異常時

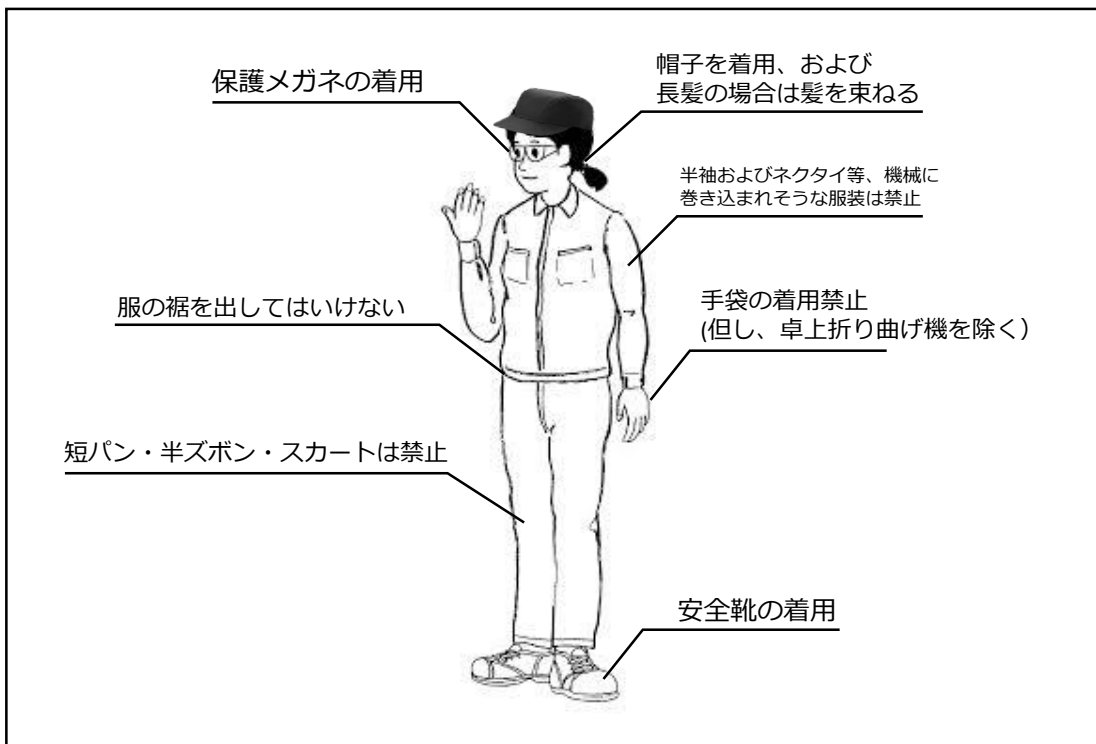
作業時に、機器の取り扱いに疑問が生じた場合、不具合が発見された場合には、即時に作業を中断し、作業指導教員の指示を仰ぐ。

10. 5Sの徹底

『整理・整頓・清掃・清潔・しつけ』を徹底し、常に危険要素を排除すること。
尚、作業後の清掃状態は作業指導教員が必ず確認する。

整理	不要なものを捨てること
整頓	使いやすく並べて表示すること
清掃	きれいに掃除をしながら、併せて点検すること
清潔	きれいな状態を維持すること
しつけ	きれいに使うよう習慣づけること

4. 安全な服装



5. 作業前のチェック

卓上ボール盤

- ・ドリルのチャックの機能は正常か
- ・ハンドルによるドリルの作動は正常か
- ・ベルト、プリーの安全カバーは取り付けてあるか
- ・ベッドの上の整理
- ・刃物と工作物は所定の場所に確実に取り付ける
- ・工作物と刃と試し開けの状況を確認すること

卓上丸鋸盤

- ・安全カバーが正常に取り付けてあるか
- ・刃物と工作物は所定の場所に確実に取り付ける
- ・刃こぼれがないか
- ・丸鋸が正常に回転するか

卓上折り曲げ機

- ・刃が確実にセットされているか
- ・ハンドルによる動作は正常か
- ・異物の挟まりがないか
- ・手袋を着用する

基板加工機

- ・安全カバーが正常に取り付けてあるか
- ・刃物のチャックの機能は正常か
- ・刃物の位置が初期位置にあるか
- ・加工物の取り付け前に主軸動作を確認する

6. 『ヒヤリ・ハット』事例

資料31

ボール盤、プリント基板加工機 切削作業

作業	危険性または有害性と発生するおそれのある災害事例
罫書作業	大型加工品の罫書作業時に不安定な固定により、加工品が転落し作業者に激突して負傷する 罫書作業中に罫書針によって手指を裂傷する
加工物の段取り作業	加工物の固定作業中、締め付け金具に指・手を挟まれる
切削加工刃物の装着・交換	切削加工刃物の取り付けねじを緩めたときに、ねじが緩んだ勢いで鋭利な刃先が手に接触して切傷する ボール盤のドリルを外す時に、緩めた拍子にドリルが脱落し手指を負傷する 連続稼働等の負荷で切削刃物やドリルが摩擦熱で高温になり、交換時に手で触れることにより火傷する スピンドル回転時や回転が完全に止まっていない段階で、加工刃物交換のため手でスピンドルを停止させようとし、手指を負傷する
切削加工作業	切削作業中、切粉が自分あるいは周辺にいる人に飛散し火傷または手、目を損傷する 回転中または移動中のワーク・スピンドルに巻き込まれる やすりがけ作業時にやすりがすべり、加工物から外れ、その反動で手が過去物のバリに接触し、裂傷する 品物の形状が不安定のために転倒し、品物に激突して負傷する 切粉をほうきで掃いて清掃していた時、切粉が目に入り負傷する 加工物が歪まないようにバイスで軽く締め付けて加工中、切削負荷により加工品がバイスから外れ、自分に飛んできて激突し負傷する 加工品の大きさに比べて不適切な固定具による固定で加工し、製品が回転し、添えていた手を負傷する 刃物回転中にワークのスレを直そうとして指先を刃物に巻き込まれる ドリルや切削刃物が加工品に食い込み、切削反力が突然大きくなり、加工品を押さえていた手首がねじれ捻挫する 切削刃物やドリルのスピンドルへの固定が不足した状態で運転し、切削刃物がスピンドルから外れ、自分に飛んできて負傷したり、窓に飛んで建物外に飛翔し事故を起こす
計測作業	穴あけ加工時に内径を手で探り、バリにより手を裂傷する
機械の清掃	ドリルや加工刃物にかみこんだ切粉を手で取り除こうとし、刃物や切粉で切傷を負う
機械の点検・修理	切粉をほうきで掃いて清掃していた時、切粉が目に入り負傷する

丸鋸盤 切断作業

作業	危険性または有害性と発生するおそれのある災害事例
加工物の段取り作業	丸鋸盤より大きい加工品を切断する際に不安定になり、加工品が足に落下して負傷する
切断加工作業	加工品を押さえスライドさせる際に、カッター刃に手を触れ、切傷する 切断による切粉が目に入り負傷する パイプ切断等で、材料に丸鋸刃が触った瞬間材料が回りだし手指が巻き込まれる 加工品の手押し時に、手袋や袖口が巻き込まれて負傷する 丸鋸盤に適さない材質や厚さの加工品を切断するなど過負荷が掛かり、カッター刃が折れ、飛散した破片が自分に衝突し負傷する 切断した加工品の一方が丸鋸盤から滑り落ち、足に落下して負傷する

折り曲げ、研磨、手加工作業

作業	危険性または有害性と発生するおそれのある災害事例
バリ取り・やすり掛け	やすり掛け時に、製品のバリにより手を裂傷する 加工品のバイスによる固定が緩く、加工時に加工品がバイスから外れ、足に激突して負傷する
折り曲げ作業	固定時に加工品の鋭利な部分が手に触れ、裂傷する 折り曲げ刃に手を触れてしまい、切傷する 加工材や刃先に手を触れたままレバーを押してしまい、手指が挟まれて負傷する
粉塵の発生する作業	換気装置不十分のため作業環境が悪化する

その他

作業	危険性または有害性と発生するおそれのある災害事例
加工機稼働時の入室	加工機自動運転時や加工機による加工作業時に作業員以外の人物が接近し、加工機に触れるなどして負傷する
省略行動	加工機による加工を行いながら切粉を掃除する等により、ほうきが巻き込まれ、腕が加工機に衝突したり刃先に触れるなどで負傷する
使用方法違反	ドリルの能力を超えた鋼板の穴あけを行う等により、ドリルが発熱したり破損するなど作業員が負傷する
災害時対策	地震の際に工具が作業台から転落、足を骨折する
作業環境	換気が不十分で気分が悪くなる、照明・通路の安全等が不十分でつまづく
誤操作に対する対策	近くにいた他の作業員が起こす誤操作事故に気付かず巻き込まれる

蔵書数一覧

資料32

蔵書数一覧 (開学時)

		図書 (冊)		学術雑誌 (種)			
			[うち 外国書]		[うち 外国書]	電子ジャーナル	
							[うち 外国書]
名古屋国際工科専門職大学合計		7,306	318	95	25	22	22
情報工学科	既存	4,244	186	2	0	0	0
	新規購入	242	0	48	18	18	18
	合計	4,486	186	50	18	18	18
デジタルエン タテインメン ト学科	既存	1,936	43	8	0	0	0
	新規購入	239	0	9	0	0	0
	合計	2,175	43	17	0	0	0
学科共通	既存	540	73	20	0	0	0
	新規購入	105	16	8	7	4	4
	合計	645	89	28	7	4	4
名古屋 国際工科専門 職大学計	既存	6,720	302	30	0	0	0
	新規購入	586	16	65	25	22	22
	合計	7,306	318	95	25	22	22
モード学園スパイラルタワーズ蔵書合計		38,847	2,583	252	63	22	22

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
1	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルコーチング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
2	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	坂本真樹先生が教える人工知能がほぼわかる本 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
3	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の創発 ―知能の進化とシミュレーション― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
4	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゲーム産業における人工知能 (人工知能: journal of Japanese Society for Artificial Intelligence Vol.32 No.2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
5	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能とは <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
6	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
7	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	情報社会の「哲学」―グーグル・ビッグデータ・人工知能― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	勁草書房	1
8	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	MATLABによるシステムプログラミング ―プロセス・ロボット・非線形システム制御からDCS構築まで― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
9	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	エクストリームプログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
10	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の基礎 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
11	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゴール&ストラテジ入門 ―残念なシステムの無くし方: GQM+Strategies― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
12	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Docker コンテナ実践検証 (Think IT Books) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
13	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
14	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発 改訂2版(IT text) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
15	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Dockerエキスパート養成読本 ―活用の基礎と実践ノウハウ満載!― (Software design plusシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
16	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	一人称研究のすすめ ―知能研究の新しい潮流― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
17	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Event-Basedファインメント・モデリングに基づく形式手法― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
18	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア品質知識体系ガイド ―SQuBOK Guide V2―第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
19	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェアエンジニアリング基礎知識体系 ―SWEBOOK V3.0― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
20	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	オートマトン・形式言語理論 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
21	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門パターン認識と機械学習 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
22	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 第3版(情報科学こんせぶつ7) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
23	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェアシステム工学入門 (未来へつなぐデジタルシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
24	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能の方法 ―ゲームからWWWまで― (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
25	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	オンラインジャッジではじめるC/C++プログラミング入門 = Online programming challenge! <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
26	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	イラストで学ぶ人工知能概論 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
27	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	人工知能と人工生命の基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
28	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	AIによる大規模データ処理入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
29	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	リファクタリング (シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
30	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	テスト駆動開発 (シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
31	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	データベース (シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
32	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	実践反復型ソフトウェア開発 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
33	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	形式手法入門 —ロジックによるソフトウェア設計— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
34	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のための画像処理プログラミング演習 —Visual C++,.NET版— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
35	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Java (シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
36	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Ruby (シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 基礎編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
37	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイル概論 (シリーズアジャイルソフトウェア開発技術 応用編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
38	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	知識システムの実装基礎 —スライドで理解する人工知能技術— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
39	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	チームコンサート超入門 —デスマーチ対策ツール: IBM rational team concert —改訂版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
40	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	抽象によるソフトウェア設計 —Alloyではじめる形式手法— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
41	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Gitによるバージョン管理 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
42	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	情熱プログラマー —ソフトウェア開発者の幸せな生き方— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
43	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのAIアプリケーション —C言語で作るネットワークエージェントと機械学習— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
44	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	知能の原理 —身体性に基づく構成論的アプローチ— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
45	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア工学 (情報工学レクチャーシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
46	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Cによるソフトウェア開発の基礎 —データ構造とアルゴリズムの基礎から— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
47	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	入門git <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
48	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	「要求」の基本原則 (技評SE選書 003) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
49	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発はなぜ難しいのか —人月の神話を超えて— (技評SE選書 005) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
50	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発の名著を読む 第2版 (技評SE選書 004) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
51	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発で伸びる人、伸びない人 第2版 (技評SE選書 002) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
52	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Manage It!現場開発者のための達人プロジェクトマネジメント <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
53	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	新人工知能の基礎知識 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
54	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	SPINモデル検査 —検証モデリング技法 = Model checking with SPIN— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
55	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Subversion実践入門 —達人プログラマに学ぶバージョン管理— 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
56	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルプラクティス —達人プログラマに学ぶ現場開発者の習慣— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
57	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	アジャイルレトロスペクティブズー強いチームを育てる「ふりかえり」の手引きー<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
58	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア品質知識体系ガイドーSQuBOK Guideー<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
59	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	Ship it!ソフトウェアプロジェクト成功のための達人式ガイドブック<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
60	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのAI(エーアイ)プログラミングーC言語で作る人工知能と人工無能ー<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
61	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ソフトウェア開発へのSWEBOKの適用<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
62	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	チャンス発見の情報技術ーポストデータマイニング時代の意思決定支援ー<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
63	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	例題でわかるC++Builderーしっかり作れるビジュアルソフトー<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
64	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	ニューラルネットワークとフジィ信号処理(デジタル信号処理ライブラリー9)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
65	情報科学	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のためのC++<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
66	臨床医学、診断・治療	電子書籍/内国書	情報工学科	未来を動かすソフトアクチュエーター高分子・生体材料を中心とした研究開発ー(新材料・新素材シリーズ)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	シーエムシー出版	1
67	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかる技術英語<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
68	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	アクリルロボット工作ガイド<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
69	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	情報工学科	タミヤ工作パーツで作るしくみがわかるロボット工作教室<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
70	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	若い技術者のための機械・金属材料 第3版(※)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	丸善出版	1
71	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実務に役立つ機械設計の考え方×進め方<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
72	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学ー大学課程ー改訂2版<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
73	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学(Professional engineer library)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	実教出版	1
74	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	振動工学 新装版ー振動の基礎から実用解析入門までー<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	森北出版	1
75	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	回転体力学の基礎と制振<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
76	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学(Professional engineer library)(※)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	実教出版	1
77	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械・金属材料学(Professional engineer library)(※)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	実教出版	1
78	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	次世代ものづくりのための電気・機械一体モデル(共立スマートセレクション = Kyoritsu smart selection 3)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	共立出版	1
79	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械設計法 第3版<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	森北出版	1
80	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学べる機械力学<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	森北出版	1
81	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械材料学<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	丸善出版	1
82	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械図面の見方・描き方 改訂2版<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
83	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械設計入門(First Stageシリーズ 機械)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	実教出版	1
84	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械製図入門(First Stageシリーズ 機械)<※電子書籍; 同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
85	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学 一機械設計の基礎—(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
86	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実例で学ぶ機械力学・振動学 —ロボットから身近な乗り物まで—(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
87	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	絵ときでわかる機械設計 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
88	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	気体軸受技術 —設計・製作と運転のテクニック— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
89	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学 第3版新装版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
90	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	演習で学ぶ機械力学 第3版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
91	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	入門立体形状のラピッドプロトタイピング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
92	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学ぶ実用機械の設計 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
93	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
94	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	Excelで解く機械設計計算 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
95	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	実践気体軸受の設計と解析 —有限要素法による動圧・静圧気体軸受解析— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
96	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	教科書では教えない機械設計製図 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
97	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学ぶ機構学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
98	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械強度設計のためのCAE入門 —有限要素法活用のノウハウ— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
99	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
100	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械設計の考え方・進め方 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
101	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	ナノスケールサーボ制御 —高速・高精度に位置を決める技術— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
102	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 (専門基礎ライブラリー) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
103	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械の設計考え方・解き方 第3版(わかりやすい機械教室) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
104	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	やさしい機械図面の見方・描き方 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
105	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学 改訂(機械系大学講義シリーズ 12) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
106	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	振動学 (機械系大学講義シリーズ 11) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
107	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	図解機械材料 第3版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
108	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	初めて学ぶ基礎機械システム <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
109	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学と構造 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
110	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	力学・材料・機械要素など (基礎シリーズ . 機械要素概論 1) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
111	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構・伝達・ブレーキなど (基礎シリーズ . 機械要素概論 2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
112	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械の力学計算法 (機械計算法シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
113	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	Mathematicaによるメカニズム <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
114	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 一考え方・解き方ー 第3版(わかりやすい機械教室) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
115	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	大学基礎機械材料 SI単位版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
116	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 ー基礎と演習ー <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
117	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械材料学 (機械系大学講義シリーズ 6) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
118	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 (機械系大学講義シリーズ 10) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
119	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械力学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
120	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機械要素設計 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
121	機械力学・材料・設計	電子書籍/内国書	情報工学科	機構学 (実教理工学全書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
122	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	ミニプライス盤CNC化実践マニュアル ーものづくりをステップアップー (Think IT Books) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
123	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	ミニ旋盤マスターブック ー基礎から応用までよくわかるー <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	誠文堂新光社	1
124	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械加工学の基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
125	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめての研磨加工 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
126	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械製作法要論 (理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
127	機械工作、工作機械	電子書籍/内国書	情報工学科	機械加工学 (機械系大学講義シリーズ 27) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
128	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子入門 (First Stageシリーズ 電気・電子) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
129	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子の基礎 (専門基礎ライブラリー) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
130	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかる電気 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
131	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子概論 (基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
132	電気工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電気工学概論 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
133	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	即戦力エンジニアになるための電気・電子回路入門 ーイラストと図解で回路の基礎と応用力が身に付くー <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	誠文堂新光社	1
134	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電気電子材料講義ノート <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
135	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電気電子計測講義ノート <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
136	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	完全図解電気と電子の基礎教室 ー回路の理解から制御までー <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
137	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子機能材料 改訂3版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
138	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子工学のための基礎数学 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
139	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子計測 (基本を学ぶ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
140	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子計測 第3版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
141	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気・電子計測入門 新版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
142	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	教えて?わかった!電気電子計測 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
143	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気電子数学入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
144	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	学生のための電気回路 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
145	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学ぶ電気回路計算 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
146	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	電気数学(専門基礎ライブラリー) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
147	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	数値電界計算の基礎と応用(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
148	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	回路理論の計算法 第2版(電気計算法シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
149	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	入門回路理論 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
150	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	複素数・三角の基礎 新訂版(電気用数学2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
151	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	新電磁気計測(大学講義シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
152	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	交流理論 第3版(電気工学基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
153	電気回路・計測・材料	電子書籍/内国書	情報工学科	エレクトロニクスのための過渡現象 一理論と演習一 新訂版(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
154	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	マンガでわかるモーター <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
155	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	永久磁石同期モータの制御 ―センサレスベクトル制御技術― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
156	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	原理からわかるモータ技術入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	丸善出版	1
157	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	無停電電源システム実務読本 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
158	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできる単相インバータの製作と実験 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
159	電気機器	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるやさしい電源の作り方 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
160	発電	電子書籍/内国書	情報工学科	災害対応ロボットのいま 原発の除染と廃炉の現状と展望を探る―(ロボコンマガジン No.95) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
161	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	CMOS RF回路設計 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	丸善出版	1
162	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学 B 第2版(1・2陸技受験教室3) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
163	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学の基礎 第2版(1・2陸技受験教室1) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
164	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線工学 A 第2版(1・2陸技受験教室2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
165	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	電波の基礎と応用(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
166	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	光ファイバ通信概論(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
167	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	アンテナおよび電波伝搬(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
168	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	通信ネットワーク(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
169	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	無線機器システム(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
170	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	情報工学科	高周波電磁気学(理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
171	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	XBeeによるArduino無線ロボット工作 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
172	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	誰でも作れるセンサロボット <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
173	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット機構学(ロボティクスシリーズ8)(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
174	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットの人類学—二〇世紀日本の機械と人間— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	世界思想社教学社	1
175	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット考学と人間—未来のためのロボット工学— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
176	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アクチュエータ工学入門—「動き」と「力」を生み出す驚異のメカニズム—(ブルーバックス B-1873) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
177	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	RCサーボロボット製作入門—PICではじめる!— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
178	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボット工学の基礎 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
179	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アンドロイドを造る <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
180	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ロボットのためのC言語によるマイコン制御の考え方 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
181	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	これで歩く!二足歩行ロボット入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
182	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	実践ロボットプログラミング—LEGO Mindstorms NXTで目指せロボコン!— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
183	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカにこだわる!オリジナルロボットD・I・Y <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
184	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	人とロボットの「間」をデザインする <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
185	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ヒューマノイド工学—生物進化から学ぶ2関節筋ロボット機構— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
186	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	未来型アクチュエータ材料・デバイス <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	シーエムシー出版	1
187	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるPICロボット工作 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
188	情報工学	電子書籍/内国書	情報工学科	知能ロボット(ハイテク選書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
189	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	スイッチング電源の原理と設計 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
190	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかるデジタル回路講義ノート <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
191	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基本からわかる電子回路講義ノート <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
192	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路概論(First stageシリーズ 電気・電子) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
193	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス電子回路(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
194	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのFPGA設計—VHDLによる回路記述からシミュレーションまで— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
195	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎から学べる論理回路 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
196	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	回路解析力が身につく電子回路入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
197	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	アクティブ・プラスモニクス <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
198	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	VHDLによるFPGA設計&デバッグ <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
199	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	パワーデバイス <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
200	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	半導体・MEMSのための超臨界流体 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
201	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	イメージセンサの本質と基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
202	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	はじめてのメカトロニクス 新装版 ―電子回路・センサ・アクチュエータのきほん― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
203	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	らくらく図解LED発光ダイオードのしくみ <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
204	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路と組み込みプログラミング ―モータ制御で学ぶ― <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
205	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
206	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解・つくる電子回路 ―正しい工具の使い方、うまく作るコツ― (ブルーバックス B-1553) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
207	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の計算法 (電気計算法シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
208	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	最新メカトロニクス入門 (基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
209	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	最新電子回路入門 (基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
210	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゼロから学ぶデジタル論理回路 (ゼロから学ぶシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
211	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	ゼロから学ぶ電子回路 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
212	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	たのしくできるセンサ回路と制御実験 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
213	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス概論 1: 入門編 (基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
214	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	メカトロニクス概論 2: 応用編 (基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
215	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路 (大学講義シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
216	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解電子回路の基礎 ―ポイントスタディー 第3版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
217	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	図解・わかる電子回路 ―基礎からDOS/V活用まで― (ブルーバックス B-1084) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
218	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路通論 下 (理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
219	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子回路通論 上 (理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
220	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子デバイス工学 (大学講義シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
221	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	デジタル回路の考え方、読み方 ―図解シーケンス― 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
222	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	基礎電子回路 (大学講義シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
223	電子工学	電子書籍/内国書	情報工学科	電子工学概論 1 (大学講義シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
224	材料力学	電子書籍/内国書	情報工学科	材料力学 ―機械技術者のために― (理工学講座) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
225	情報	電子書籍/国内書	情報工学科	ICTビジネス (メディア学大系 8) (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
226	情報	電子書籍/国内書	情報工学科	IoT時代のビッグデータビジネス革命—新スマートシティ創造のための実践的活用術— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
227	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	1週間でLPICの基礎が学べる本 第2版(徹底攻略) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
228	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	Chainerによる実践深層学習 (ディーブラーニング) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
229	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	MATLAB/Simulinkによるモデルベースデザイン入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
230	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	MATLABではじめるプログラミング教室 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
231	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	Pythonで動かして学ぶ!あたらしい深層学習の教科書—機械学習の基本から深層学習まで—(AI & Technology) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	翔泳社	1
232	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	Pythonによるあたらしいデータ分析の教科書 (AI & Technology) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	翔泳社	1
233	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	カラー図解Raspberry Piではじめる機械学習—基礎からディーブラーニングまで—(ブルーバックス B-2052) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
234	通信工学、電気通信	電子書籍/国内書	情報工学科	マスタリングTCP/IP 入門編 第5版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
235	情報工学	電子書籍/国内書	情報工学科	ロボットと解析力学 (ロボティクスシリーズ 10) (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
236	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	逆引きPython標準ライブラリ—目的別の基本レシピ180+!—(Impress top gear) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
237	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	現場で使える!TensorFlow開発入門—Kerasによる深層学習モデル構築手法— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	翔泳社	1
238	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	深層学習 = Deep learning (MLP機械学習プロフェッショナルシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
239	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	ディーブラーニングG (ジェネラリスト) 検定公式テキスト (深層学習教科書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	翔泳社	1
240	情報工学	電子書籍/国内書	情報工学科	制御工学の基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
241	情報工学	電子書籍/国内書	情報工学科	入門ロボット工学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
242	情報科学	電子書籍/国内書	情報工学科	入門者のLinux—素朴な疑問を解消しながら学ぶ—(ブルーバックス B-1989) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
243	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	機械要素入門 1 (First Stageシリーズ 機械) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
244	機械力学・材料・設計	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	機械要素入門 2 (First Stageシリーズ 機械) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
245	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	過渡現象の基礎 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
246	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	電気電子回路—アナログ・デジタル回路—(ロボティクスシリーズ 2) (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
247	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	回路理論 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
248	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	現代電気電子材料 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
249	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	回路理論 (基本を学ぶ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
250	電気回路・計測・材料	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	電気・電子の基礎数学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
251	電子工学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	メカトロニクス入門 (First Stageシリーズ 機械) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
252	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング道への招待 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	丸善出版	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
253	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	C言語で学ぶコンピュータ科学とプログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
254	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムの基礎とデータ構造 —数理とCプログラム— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
255	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	グラフ・ネットワークアルゴリズムの基礎 (数理とCプログラム) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
256	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンテンツ産業とイノベーション —テレビ・アニメ・ゲーム産業の集積— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	勤草書房	1
257	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	楽しく学べるBASICプログラミング —i99-BASICによる計測・制御システム開発入門— (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
258	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	楽しく学べるC言語 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
259	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	夢みるプログラム —人工無脳・チャットボットで考察する会話と心のアルゴリズム— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
260	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムとデータ構造 第2版 (情報工学レクチャーシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
261	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングElixir <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
262	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	達人プログラマー 新装版 —職人から名匠への道— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
263	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Deep Learning Javaプログラミング —深層学習の理論と実装— (Impress top gear) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
264	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyで数独 —AIプログラミング入門— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
265	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Python機械学習プログラミング —達人データサイエンティストによる理論と実践— (impress top gear) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
266	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータと数学 (現代基礎数学 2) (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
267	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Kinect v2プログラミング実践 —医療やビジネスで注目されるKinect v2多機能センサーの可能性を広げる実践プログラムを学ぼう!— (Think IT Books) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
268	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Scala関数型デザイン&プログラミング —Scalaコンパイラによる関数型徹底ガイド— (Impress top gear) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
269	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ユニバーサルWindowsアプリ開発 (Think IT Books) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
270	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータサイエンス —計算を通して世界を観る— (サイエンス・バレット 028) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	丸善出版	1
271	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	対話システム (自然言語処理シリーズ 7) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
272	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	今すぐ使えるかんたんPhotoshop Elements 14 (Imasugu Tsukaeru Kantan Series) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
273	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Javaによる3DCG入門 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
274	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピューター (今度こそわかるシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
275	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	C#エンジニア養成読本 —はじめて学ぶC#から最新C#6.0まで情報満載!— (Software design plusシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
276	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	最新iOSプログラミング徹底解説 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
277	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	C言語プログラミングなるほど実験室 —コンピュータのしくみがよくわかる!— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
278	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	C言語によるPICプログラミング入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
279	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ科学とプログラミング入門 —コンピュータとアルゴリズムの基礎— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
280	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシー-Photoshop & Illustrator CC+CS6 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
281	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pythonで始めるプログラミング入門 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
282	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	よくわかるMicrosoft Excel 2013マクロ/VBA (FOM出版のみどりの本) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
283	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	すごいErlang/OTPに学ぶ! <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
284	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	リファクタリング 新装版 —既存のコードを安全に改善する— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
285	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyのしくみ <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
286	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム理論入門 新版 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
287	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語による画像処理プログラミング入門: サンプルプログラムから学ぶ—サンプルプログラムから学ぶ—新版 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
288	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門C言語 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
289	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Xcode5ではじめるObjective-Cプログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
290	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	XcodeではじめるSwiftプログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
291	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Objective-C超入門 —ゼロからしっかり学べるiPhoneプログラミング—改訂第3版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
292	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Kinect v2プログラミング入門 —Visual Basicで構築するセンサーアプリ集: Unity連携でモーションキャプチャも実現できる!—v1.0.0版 (Think IT Books) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
293	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スッキリわかるJava入門 実践編 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
294	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スッキリわかるJava入門 [入門編] 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
295	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	APIデザインの極意 —Java/NetBeansアーキテクト探究ノート— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
296	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	TypeScriptリファレンス <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
297	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	画像処理 (未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series 28) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
298	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Linuxによる並行プログラミング入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
299	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	チューリングの計算理論入門 —チューリング・マシンからコンピュータへ— (ブルーバックス B-1851) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
300	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング20言語習得法 —初心者のための実践独習ガイド— (ブルーバックス B-1881) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
301	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	入門者のJavaScript —作りながら学ぶwebプログラミング— (ブルーバックス B-1850) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
302	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaプログラマーなら習得しておきたいJava SE 8実践プログラミング —新機能を一挙に解説!— (Impress top gear) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
303	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	JavaとUMLで学ぶオブジェクト指向プログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
304	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Python言語によるプログラミングイントロダクション —データサイエンスとアプリケーション— (世界標準MIT教科書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
305	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	1ランク上のPICマイコンプログラミング —シミュレータとデバッガの活用— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
306	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	よくわかる初心者のためのパソコン入門 —Windows 8対応— (FOM出版のみどりの本) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
307	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタル作法 —カーニハン先生の「情報」教室— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
308	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングClojure 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
309	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	マイコンプログラミング実習—PIC16トレーナによる— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
310	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるクリエイターGIMP 2.8独習ナビ (できるクリエイターシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
311	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Adobe JavaScriptリファレンス (New thinking and new ways) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
312	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	GPUプログラミング入門—CUDA5による実装— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
313	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実践コンピューターリテラシー入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
314	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのOSコードリーディング—UNIX V6で学ぶカーネルのしくみ—(Software design plusシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
315	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Androidエンジニア養成読本 Vol.2—現場で役立つノウハウと仕事にしたい人のための必須知識満載!—(Software design plusシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
316	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Androidプログラミングマスターブック <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
317	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	関数プログラミング入門—Haskellで学ぶ原理と技法— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
318	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ARプログラミング—Processingでつくる拡張現実感のレシピ— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
319	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Javaで学ぶデータ構造とアルゴリズム <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
320	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	スーパーコンピュータ (岩波講座計算科学 別巻) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	岩波書店	1
321	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	バイオメトリクス教科書—原理からプログラミングまで— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
322	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Apache POI入門—Java+Apache POI APIでExcelドキュメントを操作する— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
323	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	速習C言語入門—脳に定着する新メソッドで必ず身につく—第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
324	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングコンテストチャレンジブック—問題解決のアルゴリズム活用力とコーディングテクニックを鍛える—第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
325	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アプリビジネスで転ばないためのスマートフォンプライバシーの基礎知識 (New thinking and new ways) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
326	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	初級Java—やさしいJava = Java for beginners— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
327	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムを、はじめよう <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
328	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピューターリテラシー (ファーストステップ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
329	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための基礎Java <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
330	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	7つの言語7つの世界—Ruby, Io, Prolog, Scala, Erlang, Clojure and Haskell— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
331	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズムと表計算—基本情報技術者試験— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
332	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	高性能コンピュータ技術の基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
333	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピューターと生きる <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	武蔵野美術大学出版局	1
334	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	絶対現場主義C#入門—食べるプログラマーになるために— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
335	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解コンピューターアーキテクチャ入門 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
336	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングClojure <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
337	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングRuby1.9 言語編 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
338	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングRuby1.9 ライブラリ編 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
339	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェア・通信ネットワーク 改訂3版(図解コンピュータ概論) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
340	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ハードウェア 改訂3版(図解コンピュータ概論) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
341	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ設計の基礎 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
342	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラマー“まだまだ”現役続行(技評SE選書 019) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
343	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんC#(プログラミングの教科書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
344	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんC言語(プログラミングの教科書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
345	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんJava(プログラミングの教科書) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
346	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Pythonスタートブック いちばんやさしいPythonの本ー <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
347	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
348	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー(入門編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
349	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	情報リテラシー(総合編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	富士通エフ・オー・エム	1
350	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングHaskell <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
351	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	アセンブリ言語スタートブック —CASL II & COMET II で学ぶ— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
352	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	効果的プログラム開発技法 第5版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
353	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラマのための論理パズル —難題を突破する論理思考トレーニング— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
354	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ネットメディアと「コミュニティ」形成 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
355	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	情報セキュリティ教科書 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
356	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングErlang <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
357	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Cによる探索プログラミング —基礎から遺伝的アルゴリズムまで— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
358	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングR —基礎からグラフィックスまで— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
359	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Rubyで作る奇妙なプログラミング言語 —ヘンな言語のつくりかた— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
360	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	基礎から学ぶコンピュータアーキテクチャ <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	森北出版	1
361	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための詳解C <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
362	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Squeakプログラミング —簡単に作れるビジュアル教材— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
363	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	On Lisp —advanced techniques for common Lisp— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
364	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミング入門Java 改訂版(情報処理技術者テキスト) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
365	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ビジュアルコンピューティング—3次元CGによる画像生成— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
366	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	テキストマイニングを使う技術—基礎技術と適用事例から導く本質と活用法— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
367	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム入門擬似言語 (情報処理技術者テキスト) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
368	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーPhotoshop & Illustrator CS2 for Windows <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
369	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータの名著・古典100冊—若きエンジニア「必読」のブックガイド—改訂新版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
370	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	あるごりずむ <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
371	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Javaで学ぶ数値解析 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
372	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	システム設計—基幹業務システム開発のためのウォータフォールモデル技法— 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
373	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	C言語によるH8マイコン制御 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
374	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための基礎C <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
375	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Excelで学ぶ遺伝的アルゴリズム <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
376	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	最新プログラミング技術入門「C言語」(基礎シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
377	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	入門ANSI-C 3訂版(基礎編) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
378	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピュータ—超並列計算のからくり—(ブルーバックス B-1469) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	講談社	1
379	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのプログラミング C言語編 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
380	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのプログラミング Java編 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
381	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーPhotoshop & Illustrator—Photoshop 7.0・Illustrator 10 for Windows— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
382	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータグラフィックスの基礎 第2版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
383	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	学生のための入門Java—JBuilderではじめるプログラミング— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
384	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	情報の数理 (シリーズ数学の世界 2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
385	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	たのしくできる並列処理コンピュータ <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
386	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	はじめて学ぶC言語入門 改訂版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
387	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	オブジェクト指向のためのJava入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
388	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	10 lessons はじめて学ぶJavaプログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
389	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	量子コンピュータ入門 (情報科学) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
390	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	Mathematicaによるプレゼンテーション—創作グラフィックス— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
391	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	遺伝的プログラミング (情報科学) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
392	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ言語と処理 (新・数学とコンピュータシリーズ 1) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
393	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C言語 一むりなくマスターできる体系的な学習システム: ANSI規格準拠—(情報処理教育標準テキストシリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
394	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Pascalビギナーズテキスト—Turbo+Sun Pascal— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
395	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	やさしいCOBOL入門 —操作の基本とプログラム技法— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
396	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	The Pascal —textbook— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
397	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ビギナーズFORTRANプログラミング <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
398	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	実教出版	1
399	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解Z80マシン語制御のすべて—ハードからソフトまで— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
400	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	FORTRANの学び方 改訂版(コンピュータ学習シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
401	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実例によるマイコンのプログラミング—N-BASIC— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
402	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	プログラム例によるCOBOLの入門 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
403	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ALGOLの学び方 (コンピュータ学習シリーズ) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
404	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作物を楽しむ自由のために—最高裁著作権判例を超えて— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	勁草書房	1
405	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法入門 第2版(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	有斐閣	1
406	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	クリエイターが知っておくべき権利や法律を教わってきました。—必読!— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
407	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	有斐閣	1
408	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	著作権法概論(※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	勁草書房	1
409	著作、編集	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアの法的保護 新版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	有斐閣	1
410	数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	万能コンピュータ—ライブニッツからチューリングへの道すじ— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
411	数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	BASICによる高校数学(新・数学とコンピュータシリーズ3) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
412	代数学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	行列と線形計算(新・数学とコンピュータシリーズ4) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
413	幾何学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	有限要素法で学ぶ現象と数理—FreeFem++数理解析プログラミング—(シリーズ応用数理 第4巻) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
414	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	製品開発のための実験計画法—JMPIによる応答曲面法・コンピュータ実験— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
415	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるやさしく学ぶExcel統計入門—難しいことはパソコンにまかせて仕事で役立つデータ分析ができる本— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
416	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	はじめてのS-PLUS/R言語プログラミング—例題で学ぶS-PLUS/R言語の基本— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	オーム社	1
417	確率論、数理統計学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	確率統計(新・数学とコンピュータシリーズ6) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
418	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	C#で学ぶ偏微分方程式の数値解法—CAEプログラミング入門— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
419	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータによるグラフィックス(新・数学とコンピュータシリーズ9) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
420	計算法	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	数値計算(新・数学とコンピュータシリーズ5) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
421	理論物理学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	計算物理学—コンピューターで解く凝縮系の物理—(フロー式物理演習シリーズ21) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	共立出版	1
422	生物科学、一般生物学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	バイオテクノロジーのためのコンピュータ入門 (バイオテクノロジー教科書シリーズ11) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
423	工業基礎学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Fortran90/95による有限要素法プログラミング—非線形シェル要素プログラム付— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	丸善出版	1
424	工業基礎学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	図解マイコンはじめてのパソコン計測・制御—BASIC・アセンブラ・マシン語— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
425	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	いちばんやさしいPHPの教本—人気講師が教える実践Webプログラミング—第2版 <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
426	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタルコンテンツアセッサ入門—DCA資格2級・3級テキスト— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
427	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ちゃんと使える力を身につけるWebとプログラミングのきほんのきほん <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
428	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	いちばんやさしいPHPの教本—人気講師が教える実践Webプログラミング— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
429	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワークセキュリティ <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
430	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	AngularJSアプリケーションプログラミング <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
431	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Webプログラミング—基礎からのステップアップ—(※) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
432	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワーク = Computer network (情報工学テキストシリーズ 第4巻) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	共立出版	1
433	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実践Ruby on Rails 4—現場のプロから学ぶ本格Webプログラミング— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
434	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータネットワーク概論 (未来へつなぐデジタルシリーズ = Connection to the future with digital series 27) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	共立出版	1
435	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Ruby on Rails 4 アプリケーションプログラミング <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
436	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	CGリテラシーFlash CS5/ActionScript3.0 <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	実教出版	1
437	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3次元画像処理入門 <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
438	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3D立体映像がやってくる—テレビ・映画の3D普及はこうなる!— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
439	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	3D立体映像表現の基礎—基本原理から制作技術まで— <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	オーム社	1
440	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ARMAシステムとデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 6) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
441	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	カルマンフィルタと適応信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 5) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
442	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	画像処理工学 第2版 <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
443	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	デジタルフィルタと信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 2) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
444	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	高速アルゴリズムと並列信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 4) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
445	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	情報通信とデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 8) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1
446	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	モバイルコンピュータのデータ通信 <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
447	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ネットワークのためのIPv6とWWW <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
448	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	マルチメディアとデジタル信号処理 (デジタル信号処理ライブラリー 10) <※電子書籍; 同時アクセス数1台>	コロナ社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
449	通信工学、電気通信	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ネットワークエンジニアのためのTCP/IP入門 <※電子書籍：同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
450	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	たのしくできるRaspberry Piとブレッドボードで電子工作 <※電子書籍：同時アクセス数1台>	東京電機大学出版局	1
451	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータアーキテクチャ (情報工学レクチャーシリーズ) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	森北出版	1
452	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータアーキテクチャ 第2版 (※) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	朝倉書店	1
453	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	名刺サイズの魔法のパソコンRaspberry Piで遊ぼう! 改訂第4版 <※電子書籍：同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
454	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	自作エミュレータで学ぶx86アーキテクチャ—コンピュータが動く仕組みを徹底理解!— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	マイナビ	1
455	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ工学入門 (※) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	コロナ社	1
456	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	計算機システム基礎 (シリーズ知能機械工学 7) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	共立出版	1
457	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	実例で学ぶRaspberry Pi電子工作—作りながら応用力を身につける—(ブルーバックス B-1950) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	講談社	1
458	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	新編マイクロコンピュータ技術入門 (※) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	コロナ社	1
459	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ボクのBeagleBone Black工作ノート <※電子書籍：同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
460	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Raspberry Piユーザーガイド 第2版 <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
461	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータ設計概論—CMOSから組込みCPUまで— (※) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	コロナ社	1
462	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	最新Raspberry Piで学ぶ電子工作—作って動かしてしくみがわかる：カラー図解—(ブルーバックス B-1977) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	講談社	1
463	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	BeagleBone Black(ビーグルボーンブラック)で遊ぼう!—Raspberry Piより高機能で高性能— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	ラトルズ	1
464	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	モジュール化で理解する電子工作の基本ワザ <※電子書籍：同時アクセス数1台>	オーム社	1
465	情報工学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	+Gainer—physical computing with gainer— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	オーム社	1
466	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	JavaからはじめようAndroidプログラミング—Android Studio対応版— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
467	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Android Pattern Cookbook—マーケットで埋もれないための差別化戦略— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
468	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	初歩からわかるAndroid最新プログラミング 増補改訂版 <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
469	電気通信事業	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	かんたんAndroidアプリ作成入門 (プログラミングの教科書) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	技術評論社	1
470	素描、描画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	なぞってカンタン! パースグリッドスケッチ練習ノート <※電子書籍：同時アクセス数1台>	オーム社	1
471	映画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	ファンタジーのイデオロギー—現代日本アニメ研究—(未発選書 第20巻) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	ひつじ書房	1
472	映画	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	コンテンツクリエイション (メディア学大系 3) (※) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	コロナ社	1
473	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	サバイバルモードマイクラフト攻略指南スーパーガイド (Impress mook) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
474	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	できるマイクラフト建築パーフェクトブック困った!&便利ワザ大全—パソコン/iPhone/Android/PS4/PS3/PS Vista/Xbox One/Xbox 360/Wii U対応— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
475	室内娯楽	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Unityによる2Dゲーム開発入門—プログラミング初心者のがめを公開する最短コース— <※電子書籍：同時アクセス数1台>	技術評論社	1
476	情報科学	電子書籍/内国書	デジタルエンタテインメント学科	Game programming patterns—ソフトウェア開発の問題解決メニュー— (Impress top gear) <※電子書籍：同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
477	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	アルゴリズム図鑑 一絵で見てわかる26のアルゴリズム— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	翔泳社	1
478	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ゲームクリエイターの仕事 一イマドキのゲーム制作現場を大解剖!— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	翔泳社	1
479	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	ゲームプログラマのためのコーディング技術 一コーディングパターンオブジェクト指向コードメトリクス— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	技術評論社	1
480	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	データ分析が支えるスマホゲーム開発 一ユーザー動向から見えてくるアプリケーションの姿— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1
481	情報科学	電子書籍/国内書	デジタルエンタテインメント学科	プログラミングコンテスト攻略のためのアルゴリズムとデータ構造 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	マイナビ	1
482	数学	電子書籍/国内書	学科共通	離散数学への入門 一わかりやすい離散数学— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
483	数学	電子書籍/国内書	学科共通	解析入門 1 (基礎数学 2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
484	数学	電子書籍/国内書	学科共通	解析入門 2 (基礎数学 3) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
485	数学	電子書籍/国内書	学科共通	線型代数演習 (基礎数学 4) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
486	数学	電子書籍/国内書	学科共通	多様体の基礎 (基礎数学 5) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
487	数学	電子書籍/国内書	学科共通	微分方程式入門 (基礎数学 6) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
488	数学	電子書籍/国内書	学科共通	解析演習 (基礎数学 7) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
489	数学	電子書籍/国内書	学科共通	偏微分方程式入門 (基礎数学 12) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
490	数学	電子書籍/国内書	学科共通	数学の基礎 一集合・数・位相— (基礎数学 14) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
491	数学	電子書籍/国内書	学科共通	線型代数入門 (基礎数学 1) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東京大学出版会	1
492	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造の理論と方法 (創造性研究 1) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
493	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造の諸型 (創造性研究 2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
494	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造と企業 (創造性研究 3) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
495	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造と教育 (創造性研究 4) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
496	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	日本の科学者と創造性 (創造性研究 5) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
497	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造性研究と測定 (創造性研究 6) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
498	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造的な問題解決 (創造性研究 7) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
499	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	創造的なイメージ (創造性研究 8) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
500	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	「驚き」から「閃き」へ (創造性研究 9) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
501	創造性	電子書籍/国内書	学科共通	異分野・異文化の交流と創造性 (創造性研究 10) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	共立出版	1
502	ビジネス	電子書籍/国内書	学科共通	国際ビジネス入門 (シリーズ国際ビジネス 1) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	中央経済社	1
503	ビジネス	電子書籍/国内書	学科共通	国際ビジネス理論 (シリーズ国際ビジネス 2) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	中央経済社	1
504	ビジネス	電子書籍/国内書	学科共通	グローバル企業の市場創造 (シリーズ国際ビジネス 3) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	中央経済社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
505	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	国際ビジネス研究の新潮流 (シリーズ国際ビジネス 5) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	中央経済社	1
506	ビジネス	電子書籍/内国書	学科共通	実践力を鍛える戦略ノート マーケティング編 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
507	数学	電子書籍/内国書	学科共通	はじめての離散数学 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	近代科学社	1
508	情報	電子書籍/内国書	学科共通	プロの資料作成力 —意思決定者を動かすテクニックとおもてなしの心— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
509	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	学科共通	技術者による実践的工学倫理 —先人の知恵と戦いから学ぶ— 第4版 <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	化学同人	1
510	企業、経営	電子書籍/内国書	学科共通	初級ビジネスコンプライアンス —「社会的要請への適応」から事例理解まで— 第2版 (※) <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
511	経営管理	電子書籍/内国書	学科共通	いちばんやさしい会計の教本 —人気講師が教える財務3表の読み解き方が全部わかる本— <※電子書籍: 同時アクセス数1台>	インプレスR&D/インプレスビジネスメディア	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
512	経済学、経済思想	電子書籍/内国書	学科共通	ゲーム理論(日評ベーシック・シリーズ) <※電子書籍:同時アクセス数1台>	日本評論社	1
513	研究法、指導法、技術教育	電子書籍/内国書	学科共通	知的財産法(Legal quest)(※) <※電子書籍:同時アクセス数1台>	有斐閣	1
514	倫理学、道徳	電子書籍/内国書	学科共通	入門・倫理学 <※電子書籍:同時アクセス数1台>	勁草書房	1
515	経済学、経済思想	電子書籍/内国書	学科共通	マンキュー・マクロ経済学 第4版(2)(※) <※電子書籍:同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
516	経営管理	電子書籍/内国書	学科共通	アカウントビリティから経営倫理へ—経済を超えるために— <※電子書籍:同時アクセス数1台>	有斐閣	1
517	企業、経営	電子書籍/内国書	学科共通	Marketing 4.0—Moving from Traditional to Digital— <※電子書籍:同時アクセス数1台>	ワイリー・パブリッシング・ジャパン/ワイリー・ブ ラックウェル	1
518	経済学、経済思想	電子書籍/内国書	学科共通	マンキュー・マクロ経済学 1 入門篇 第4版 <※電子書籍:同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
519	経営管理	電子書籍/内国書	学科共通	バリエーションの教科書—企業価値・M&Aの本質と実務— <※電子書籍:同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
520	理論生物学、生命論	電子書籍/内国書	学科共通	生命と科学技術の倫理学—デジタル時代の身体・脳・心・社会—(※) <※電子書籍:同時アクセス数1台>	丸善出版	1
521	経営管理	電子書籍/内国書	学科共通	流れを経営する—持続的イノベーション企業の動態理論— <※電子書籍:同時アクセス数1台>	東洋経済新報社	1
電子書籍/内国書 集計						
情報工学科 242						521
デジタルエンタテインメント学科 239						
学科共通 40						

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
1		冊子/内国書	学科共通	情報セキュリティ基礎講義(電子通信情報系コアテキストシリーズ C-2)	コロナ社	1
2		冊子/内国書	学科共通	AI・IoT時代の企業法務	商事法務	1
3		冊子/内国書	学科共通	アリエリー教授の「行動経済学」入門<お金篇>	早川書房	1
4		冊子/内国書	学科共通	イノベーションと革新的マーケティングの戦略	文眞堂	1
5		冊子/内国書	学科共通	イノベーション戦略と日本経済	昭和堂	1
6		冊子/内国書	学科共通	コラー&ケラーのマーケティング・マネジメント<基本編>	丸善出版	1
7		冊子/内国書	学科共通	サプライチェーン・マネジメント概論～基礎から学ぶSCMと経営戦略～	白桃書房	1
8		冊子/内国書	学科共通	ゼロからはじめる経済入門～経済学への招待～(有斐閣コンパクト)	有斐閣	1
9		冊子/内国書	学科共通	ビジネス法務の理論と実践	芦書房	1
10		冊子/内国書	学科共通	ブラック・スワン～不確実性とリスクの本質～<上>	ダイヤモンド社	1
11		冊子/内国書	学科共通	ベンチャー企業の法務A to Z～起業からIPOまで～	中央経済社	1
12		冊子/内国書	学科共通	企業法務入門テキスト～ありのままの法務～	商事法務	1
13		冊子/内国書	学科共通	起業のファイナンス～ベンチャーにとって一番大切なこと～ 増補改訂版	日本実業出版社	1
14		冊子/内国書	学科共通	競争戦略論<1> 新版	ダイヤモンド社	1
15		冊子/内国書	学科共通	経営管理論(ベーシック+)	中央経済社	1
16		冊子/内国書	学科共通	現代の国際政治～変容するグローバル化と新たなパワーの台頭～ 第4版 (MINERVA TEXT LIBRARY 4)	ミネルヴァ書房	1
17		冊子/内国書	学科共通	現代地政学国際関係地図	ディスカヴァー・トゥエンティワン	1
18		冊子/内国書	学科共通	最新Webマーケティング～解説と事例でわかるITの今～<2019>(Web Designing BOOKS)	マイナビ出版	1
19		冊子/内国書	学科共通	財務会計講義 第20版	中央経済社	1
20		冊子/内国書	学科共通	新しいファイナンス手法～プロジェクトファイナンス/シンジケートローン/知的財産ファイナンスの仕組みと法務～ 第2版	金融財政事情研究会	1
21		冊子/内国書	学科共通	新経営学総論～経営学の新たな展開～	学文社	1
22		冊子/内国書	学科共通	生産管理の基本が面白いほどわかる本(ポイント図解)	KADOKAWA	1
23		冊子/内国書	学科共通	対訳英語で学ぶコーポレートファイナンス入門 第2版	中央経済社	1
24		冊子/内国書	学科共通	テクノロジー経営の教科書～ハーバード・ビジネス・レビューテクノロジー経営論文ベスト11～(Harvard Business Review DIAMONDハーバード・ビジネス・レビュー)	ダイヤモンド社	1
25		冊子/内国書	学科共通	プロジェクトファイナンスの理論と実務 第2版	金融財政事情研究会	1
26		冊子/内国書	学科共通	リーン・スタートアップ～ムダのない起業プロセスでイノベーションを生み出す～	日経BP社	1
27		冊子/内国書	学科共通	英語で学ぶロボット工学～運動学、動力学と制御～	コロナ社	1
28		冊子/内国書	学科共通	競争戦略論<2> 新版	ダイヤモンド社	1
29		冊子/内国書	学科共通	国際関係論 第3版(Next教科書シリーズ)	弘文堂	1
30		冊子/内国書	学科共通	情報セキュリティと情報倫理(放送大学教材)	放送大学教育振興会	1
31		冊子/内国書	学科共通	徹底解説国際金融～理論から実践まで～	日本評論社	1
32		冊子/内国書	学科共通	入門財務会計 第3版	中央経済社	1
33		冊子/内国書	学科共通	法学入門	北樹出版	1
34		冊子/内国書	学科共通	デジタル時代のイノベーション戦略	技術評論社	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
35		冊子/内国書	学科共通	英語で学ぶトヨタ生産方式～エッセンスとフレーズのすべて～ 改訂新版	研究社	1
36		冊子/内国書	学科共通	楽しく学べる「知財」入門(講談社現代新書 2412)	講談社	1
37		冊子/内国書	学科共通	コーポレートファイナンス戦略と実践	ダイヤモンド社	1
38		冊子/内国書	学科共通	人工知能を活かす経営戦略としてのテキストマイニング	中央経済社	1
39		冊子/内国書	学科共通	デフレーション戦略～アフター・プラットフォーム時代のデジタル経済の原則～	翔泳社	1
40		冊子/内国書	学科共通	ベンチャー企業による資金調達の方法	商事法務	1
41		冊子/内国書	学科共通	イノベーションのジレンマ～技術革新が巨大企業を滅ぼすとき～ 増補改訂版 (Harvard business school press)	翔泳社	1
42		冊子/内国書	学科共通	ビジネス実務総論 新版	樹村房	1
43		冊子/内国書	学科共通	世界基準で学べるエッセンシャル・デジタルマーケティング	技術評論社	1
44		冊子/内国書	学科共通	コトラー&ケラーのマーケティング・マネジメント 第12版	丸善出版	1
45		冊子/内国書	学科共通	ブラック・スワン～不確実性とリスクの本質～(下)	ダイヤモンド社	1
46		冊子/内国書	学科共通	リーダーを目指す人のための実践企業法務入門 全訂版	民事法研究会	1
47		冊子/内国書	学科共通	ザ・ゴール～企業の究極の目的とは何か～	ダイヤモンド社	1
48		冊子/内国書	学科共通	できることからスタートするコンテンツマーケティングの手法88～「小さな予算」から始める!人を呼び込むコンテンツづくり～(できスタ Vol.2)	エムディエヌコーポレーション	1
49		冊子/内国書	学科共通	経営戦略としての知財	CCCメディアハウス	1
冊子/内国書 集計						
情報工学科						0
デジタルエンタテインメント学科						0
学科共通						49

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
1		冊子/外国書	学科共通	AI Superpowers: China, Silicon Valley, and the New World Order	Mariner Books	1
2		冊子/外国書	学科共通	Business Model Innovation～Concepts, Analysis, and Cases～ 2nd ed. P 306 p. 18	Routledge	1
3		冊子/外国書	学科共通	Digital Marketing Strategy: An Integrated Approach to Online Marketing 2nd ed. P 384 p. 19	Kogon Page Ltd.	1
4		冊子/外国書	学科共通	Google It: A History of Google H 240 p. 18	Macmillan USA	1
5		冊子/外国書	学科共通	International Economics: Theory and Policy, Global Edition 11th ed. P 800 p. 18	Pearson Education	1
6		冊子/外国書	学科共通	Cipher Method: An Operations Management, Supply Chain, Lean, and HR Perspective	Independently published	1
7		冊子/外国書	学科共通	Marketing Management, Global Edition 15th ed. P 832 p. 18	Pearson Education	1
8		冊子/外国書	学科共通	SNSマーケティングのやさしい教科書。改訂新版 Facebook・Twitter・Instagram一つ ながりでビジネスを加速する最新技術	エムディエヌコーポレーション	1
9		冊子/外国書	学科共通	Understanding Global Politics:Actors and Themes in International Affairs '19	Routledge	1
10		冊子/外国書	学科共通	Valuation～Measuring and Managing the Value of Companies～ 6th ed.(Wiley Finance) H 848 p. 15	John Wiley & Sons, Inc.	1
11		冊子/外国書	学科共通	SCMの基本～この1冊ですべてわかる～	日本実業出版社	1
12		冊子/外国書	学科共通	Business Strategy: A Guide to Effective Decision-making. 288 p.	Profile Books	1
13		冊子/外国書	学科共通	Corporate Finance 11th ed. H 1056 p. 15	The McGraw-Hill Companies	1
14		冊子/外国書	学科共通	Macroeconomics paper 604 p. 114 illus. in color. 19	Palgrave	1
15		冊子/外国書	学科共通	Global Strategy(Global Dimensions of Business) H 240 p. 09	Wiley-Blackwell	1
16		冊子/外国書	学科共通	The Chastening: Inside the Crisis That Rocked the Global Financial System and Humbled the IMF (Rev & Updated). (on Demand Printing) paper 448 p.	PublicAffairs	1
冊子/外国書 集計						
情報工学科 0						16
デジタルエンタテインメント学科 0						
学科共通 16						

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人工知能 隔月/2021年4月～2022年3月年間購読料金	オーム社	1
2	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報の科学と技術 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	一般社団法人 情報科学技術協会	1
3	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報通信学会誌 季刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	情報通信学会	1
4	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会論文誌C(電子・情報・システム) 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	電気学会	1
5	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測と制御 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	計測自動制御学会	1
6	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測自動制御学会論文集 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	計測自動制御学会	1
7	情報工学	学術雑誌	情報工学科	精密工学会誌 月刊(冊子+電子(無料))/2021年4月～2022年3月年間購読料金	精密工学会	1
8	情報工学	学術雑誌	情報工学科	知能と情報(日本知能情報ファジィ学会誌) 隔月/2021年4月～2022年3月年間購読料金	日本知能情報ファジィ学会	1
9	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会誌 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	電気学会	1
10	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌 年10回/2021年1月～2022年3月年間購読料金	日本ロボット学会	1
11	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	日本機械学会	1
12	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本物理学会誌 月刊/2021年1月～2022年3月年間購読料金	日本物理学会	1
13	情報工学	学術雑誌	情報工学科	WEB+DB Press 隔月/2021年4月～2022年3月年間購読料金	技術評論社	1
14	情報工学	学術雑誌	情報工学科	トランジスタ技術 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	CQ出版	1
15	情報工学	学術雑誌	情報工学科	テレコミュニケーション 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	リックテレコム	1
16	情報工学	学術雑誌	情報工学科	メカトロニクス デザインニュース	Gichoビジネスコミュニケーションズ	1
17	情報工学	学術雑誌	情報工学科	デザイン学研究	日本デザイン学会本部事務局	1
18	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経ものづくり	日経BP読者サービスセンター	1
19	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経Robotics	日経BP読者サービスセンター	1
20	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Journal of Robotics and Mechatronics	富士技術出版	1
21	情報工学	学術雑誌	情報工学科	AXIS	アクシス	1
22	情報工学	学術雑誌	情報工学科	産業機械	日本産業機械工業会	1
23	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌	丸善出版	1
24	情報工学	学術雑誌	情報工学科	アイデア	誠文堂新光社	1
25	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械技術	日刊工業出版プロダクション	1
26	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械設計	日刊工業新聞社	1
27	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械と工具	日本工業出版	1
28	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人間工学	日本出版サービス	1
29	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	毎日学術フォーラム	1
30	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械の研究	養賢堂	1
31	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Communications Magazine/月刊/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
32	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Software Magazine/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
33	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Spectrum (Print & Online Combination) /月刊/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
34	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Transactions: Robotics/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
35	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Internet of Things Journal/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
36	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Multimedia/年4回/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
37	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Network: The Magazine of Global Internetworking/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
38	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Intelligent Systems/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
39	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Internet Computing Magazine/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
40	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Proceedings of Institute of Electrical and Electronics Engineers/月刊/2021年1月～12月年間購読料金	IEEE	1
41	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Transactions of ASME: Journal of Manufacturing Science and Engineering/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	ASME	1
42	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Artificial Intelligence/月刊/2021年1月～12月年間購読料金	Elsevier	1
43	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日経エレクトロニクス+日経xTECH(クロステック) 月刊(冊子+電子(有料))/2021年4月～2022年3月年間購読料金	日経BP	1
44	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータソフトウェア 季刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	岩波書店	1
45	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	映像情報メディア学会誌 隔月/2021年4月～2022年3月年間購読料金	映像情報メディア学会	1
46	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	画像電子学会誌+IEEE Transactions on Image Electronics and Visual Computing 隔月/2021年4月～2022年3月年間購読料金	画像電子学会	1
47	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	照明学会誌 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	照明学会	1
48	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	シミュレーション 季刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	日本シミュレーション学会	1
49	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本音響学会誌 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	日本音響学会	1
50	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	アミューズメント産業 月刊/2021年1月～2022年3月年間購読料金	アミューズメント産業出版	1
51	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアデザイン 月刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	技術評論社	1
52	経済学	学術雑誌	学科共通	週刊東洋経済(本誌) 週刊/2021年4月～2022年3月年間購読料金	東洋経済新報社	1
53	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	CITE [オープンアクセス]	Association for the Advancement of Computing in Education	1
54	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	International Journal on E-Learning (IJEL)/年4回/2021年1月～12月年間購読料金	Association for the Advancement of Computing in Education	1
55	経営学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	Journal of Finance <FTE Small> <Premium>/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	Wiley-Blackwell	1
56	経営学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	Journal of Marketing/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	American Marketing Association	1
57	経済学	冊子/学術雑誌/海外書	学科共通	Economist/週刊/2021年1月～12月年間購読料金	Economist Newspaper Ltd.	1
58	経済学	冊子/学術雑誌/海外書	学科共通	Fortune: Asia Edition (Online Access is Available for Only One Designated User)/月刊/2021年1月～12月年間購読料金	Time INC.	1
59	経営学	冊子/学術雑誌/海外書	学科共通	Harvard Business Review/隔月/2021年1月～12月年間購読料金	Harvard Business School Pub	1

新規購入図書一覧

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社	数量
60	情報工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	情報工学科	Architectural Engineering and Design Management	Taylor & Francis Ltd	1
61	情報工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Design and Test Magazine	IEEE	1
62	情報工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	情報工学科	IEEE Transactions: Computer-Aided Design of Integrated Circuits & Systems	IEEE	1
63	情報工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	情報工学科	Information Design Journal	JOHN BENJAMINS PUBLISHING CO	1
64	情報工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	情報工学科	Journal of Engineering Design	Taylor & Francis (Carfax)	1
65	情報工学	電子書籍/学術雑誌/ 海外書	情報工学科	Research in Engineering Design	Springer Nature (Springer)	1
学術雑誌 集計						65
内国40誌/海外25誌 情報工学科 内国30誌/海外18誌 デジタルエンタテインメント学科 内国 9誌/海外 0誌 学科共通 内国 1誌/海外 7誌						
1	データベース	データベース	学科共通	Academic OneFile ※同時利用制限数無し	Gale	1
2	データベース	データベース	学科共通	JdreamIII ※同時利用制限数2台迄	ジーサーチ	1
3	データベース	データベース	学科共通	情報学広場 ※同時利用制限数無し	情報処理学会	1
データベース 集計						3
総計						654

学術雑誌の整備状況

資料34-1

新購入予定の学術雑誌(国内40誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人工知能	オーム社
2	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報の科学と技術	一般社団法人 情報科学技術協会
3	情報工学	学術雑誌	情報工学科	情報通信学会誌 季刊	情報通信学会
4	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会論文誌C(電子・情報・システム)	電気学会
5	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測と制御	計測自動制御学会
6	情報工学	学術雑誌	情報工学科	計測自動制御学会論文集	計測自動制御学会
7	情報工学	学術雑誌	情報工学科	精密工学会誌 月刊	精密工学会
8	情報工学	学術雑誌	情報工学科	知能と情報(日本知能情報ファジィ学会誌)	日本知能情報ファジィ学会
9	情報工学	学術雑誌	情報工学科	電気学会誌	電気学会
10	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	日本ロボット学会
11	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌	日本機械学会
12	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本物理学会誌	日本物理学会
13	情報工学	学術雑誌	情報工学科	WEB+DB Press	技術評論社
14	情報工学	学術雑誌	情報工学科	トランジスタ技術	CQ出版
15	情報工学	学術雑誌	情報工学科	テレコミュニケーション	リックテレコム
16	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日経エレクトロニクス+日経xTECH(クロステック)	日経BP
17	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	コンピュータソフトウェア	岩波書店
18	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	映像情報メディア学会誌	映像情報メディア学会
19	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	画像電子学会誌+IEEE Transactions on Image Electronics and Visual Computing	画像電子学会
20	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	照明学会誌	照明学会
21	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	シミュレーション	日本シミュレーション学会
22	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	日本音響学会誌	日本音響学会
23	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	アミューズメント産業	アミューズメント産業出版
24	通信工学、電気通信	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	ソフトウェアデザイン	技術評論社
25	経済学	学術雑誌	学科共通	週刊東洋経済	東洋経済新報社
26	情報工学	学術雑誌	情報工学科	メカトロニクス デザインニュース	Gichoビジネスコミュニケーションズ
27	情報工学	学術雑誌	情報工学科	デザイン学研究	日本デザイン学会本部事務局
28	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経ものづくり	日経BP読者サービスセンター
29	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日経Robotics	日経BP読者サービスセンター
30	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Journal of Robotics and Mechatronics	富士技術出版
31	情報工学	学術雑誌	情報工学科	AXIS	アクシス
32	情報工学	学術雑誌	情報工学科	産業機械	日本産業機械工業会
33	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本機械学会誌	丸善出版
34	情報工学	学術雑誌	情報工学科	アイデア	誠文堂新光社
35	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械技術	日刊工業出版プロダクション
36	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械設計	日刊工業新聞社
37	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械と工具	日本工業出版
38	情報工学	学術雑誌	情報工学科	人間工学	日本出版サービス
39	情報工学	学術雑誌	情報工学科	日本ロボット学会誌	毎日学術フォーラム
40	情報工学	学術雑誌	情報工学科	機械の研究	養賢堂

学術雑誌の整備状況

資料34-2

新購入予定の学術雑誌(海外25誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Artificial Intelligence	Elsevier
2	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Internet of Things Journal	IEEE
3	情報工学	冊子&電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Communications Magazine	IEEE
4	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Intelligent Systems	IEEE
5	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Internet Computing Magazine	IEEE
6	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Multimedia	IEEE
7	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Software Magazine	IEEE
8	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Network: The Magazine of Global Internetworking	IEEE
9	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Transactions: Robotics	IEEE
10	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Proceedings of Institute of Electrical and Electronics Engineers	IEEE
11	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Transactions of ASME: Journal of Manufacturing Science and Engineering	ASME
12	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Spectrum (Print & Online Combination)	IEEE
13	経済学	学術雑誌/海外書	学科共通	Economist	Economist Newspaper Ltd.
14	経済学	学術雑誌/海外書	学科共通	Fortune: Asia Edition (Online Access is Available for Only One Designated User)	Time INC.
15	経営学	学術雑誌/海外書	学科共通	Harvard Business Review	Harvard Business School Pub
16	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	International Journal on E-Learning (IJEL)	Association for the Advancement of Computing in Education
17	経営学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	Journal of Finance <FTE Small> <Premium>	Wiley-Blackwell
18	経営学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	Journal of Marketing	American Marketing Association
19	教育工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	学科共通	CITE [オープンアクセス]	Association for the Advancement of Computing in Education
20	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Architectural Engineering and Design Management	Taylor & Francis Ltd

21	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Magazines: Design and Test Magazine	IEEE
22	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	IEEE Transactions: Computer-Aided Design of Integrated Circuits & Systems	IEEE
23	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Information Design Journal	JOHN BENJAMINS PUBLISHING CO
24	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Journal of Engineering Design	Taylor & Francis (Carfax)
25	情報工学	電子書籍/学術雑誌/海外書	情報工学科	Research in Engineering Design	Springer Nature (Springer)

学術雑誌の整備状況

資料34-3

系列校(HAL名古屋)の学術雑誌の一部(27誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	情報工学	学術雑誌	情報工学科	Interface	CQ出版
2	情報科学	学術雑誌	情報工学科	情報処理	情報処理学会
3	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	SOUND DESIGNER	サウンド・デザイナー
4	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	CGWORLD	ボーンデジタル
5	グラフィックデザイン	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	イラストノート	誠文堂新光社
6	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	AXIS	アクシス
7	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	プロサウンド	株式会社 ステレオサウンド
8	デザイン	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	イラストレーション	玄光社
9	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	Net Audio	音元出版
10	情報科学	学術雑誌	デジタルエンタテインメント学科	サウンドレコーディングマガジン	リットーミュージック
11	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経SYSTEMS	日経BP社
12	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経ビジネス	日経BP社
13	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経クロストrend	日経BP社
14	デザイン	学術雑誌	学科共通	NIKKEI DESIGN	日経BP社
15	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経Linux	日経BP社
16	デザイン	学術雑誌	学科共通	デザインノート	誠文堂新光社
17	デザイン	学術雑誌	学科共通	月刊 アドセレクト	リブラ出版
18	デザイン	学術雑誌	学科共通	Web Designing	毎日コミュニケーションズ
19	デザイン	学術雑誌	学科共通	コマーシャル・フォト	玄光社
20	デザイン	学術雑誌	学科共通	MdN	エムディーエヌコーポレーション
21	デザイン	学術雑誌	学科共通	アイデア	誠文堂新光社
22	情報科学	学術雑誌	学科共通	日経NET WORK	日経BP社
23	デザイン	学術雑誌	学科共通	日経Automotive	日経BP社
24	ビジネス	学術雑誌	学科共通	日経ビジネスassocie	日経BP社
25	グラフィックデザイン	学術雑誌	学科共通	Auto & design	Torino
26	情報科学	学術雑誌	学科共通	放送技術	兼六館出版
27	デザイン	学術雑誌	学科共通	モーターファン・イラストレーテッド	三栄書房

系列校(国際ファッション専門職大学)の購入予定の学術雑誌の一部(3誌)

No.	分野	資料種別	関連学科	書名	出版社
1	デザイン	学術雑誌	学科共通	デザイン学研究 隔月 (冊子)	日本デザイン学会本部事務局
2	ビジネス	学術雑誌	学科共通	ビジネスコミュニケーション 月刊 (冊子)/本誌のみ	ビジネスコミュニケーション社
3	ビジネス	学術雑誌	学科共通	経営実務 月刊 (冊子)/別増込み	全国共同出版

平成 31 年 1 月

平成 30 年度 外国人留学生在籍状況調査結果

この調査は、我が国の大学（大学院を含む。）、短期大学、高等専門学校、専修学校（専門課程）、我が国の大学に入学するための準備教育課程を設置する教育施設及び日本語教育機関における外国人留学生の在籍状況（平成 30 年 5 月 1 日現在）を把握し、留学生施策に関する基礎資料を得ることを目的として実施しているものである。

注 1) この調査は平成 15 年度まで文部科学省が実施していたが、平成 16 年 4 月に独立行政法人日本学生支援機構の設立に伴い、本機構に移管されたものである。

注 2) この調査でいう「留学生」とは、「出入国管理及び難民認定法」別表第 1 に定める「留学」の在留資格（いわゆる「留学ビザ」）により、我が国の大学（大学院を含む。）、短期大学、高等専門学校、専修学校（専門課程）、我が国の大学に入学するための準備教育課程を設置する教育施設及び日本語教育機関において教育を受ける外国人学生をいう。

注 3) 日本語教育機関で学ぶ留学生数については、「出入国管理及び難民認定法」の改正（平成 21 年 7 月 15 日公布）により、平成 22 年 7 月 1 日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことに伴い、平成 23 年度より調査対象としている。

なお、平成 25 年度のこの調査（平成 25 年 5 月 1 日現在）では、日本語教育機関以外の在籍者数を主とし、日本語教育機関のみ及び日本語教育機関とそれ以外の教育機関の在籍者数を合計した結果を参考資料としていたが、平成 26 年度までの調査で 4 回分の調査結果を収集し、安定的にデータを収集できることを確認したため、平成 26 年度調査より、日本語教育機関とそれ以外の教育機関の在籍者数を合計した数値を公表することとした。

注 4) この調査でいう「国費留学生」とは、「国費外国人留学生制度実施要項（昭和 29 年 3 月 31 日文部大臣裁定）」に定める「国費外国人留学生」及び日韓共同理工系学部留学生のうち日本政府負担の留学生をいう。

注 5) この調査でいう「外国政府派遣留学生」とは、外国政府の経費負担により日本に派遣される留学生、外務省等が実施する人材育成奨学計画（JDS）事業により日本に派遣される留学生及び日韓共同理工系学部留学生のうち韓国政府負担の留学生をいう。

注 6) この調査でいう「短期留学生」とは、必ずしも我が国での学位取得を目的とせず、大学等における学習、異文化体験、語学の実地習得などを目的として、概ね 1 学年以内の教育を受けて単位を修得又は研究指導を受ける留学生をいう。

注 7) 準備教育課程とは、中等教育の課程の修了までに 12 年を要しない国の学生に対し、我が国の大学入学資格を与えるために文部科学大臣が指定した課程をいう（平成 11 年に抜本的な制度改正を行い、新たに課程の指定を行った。）。

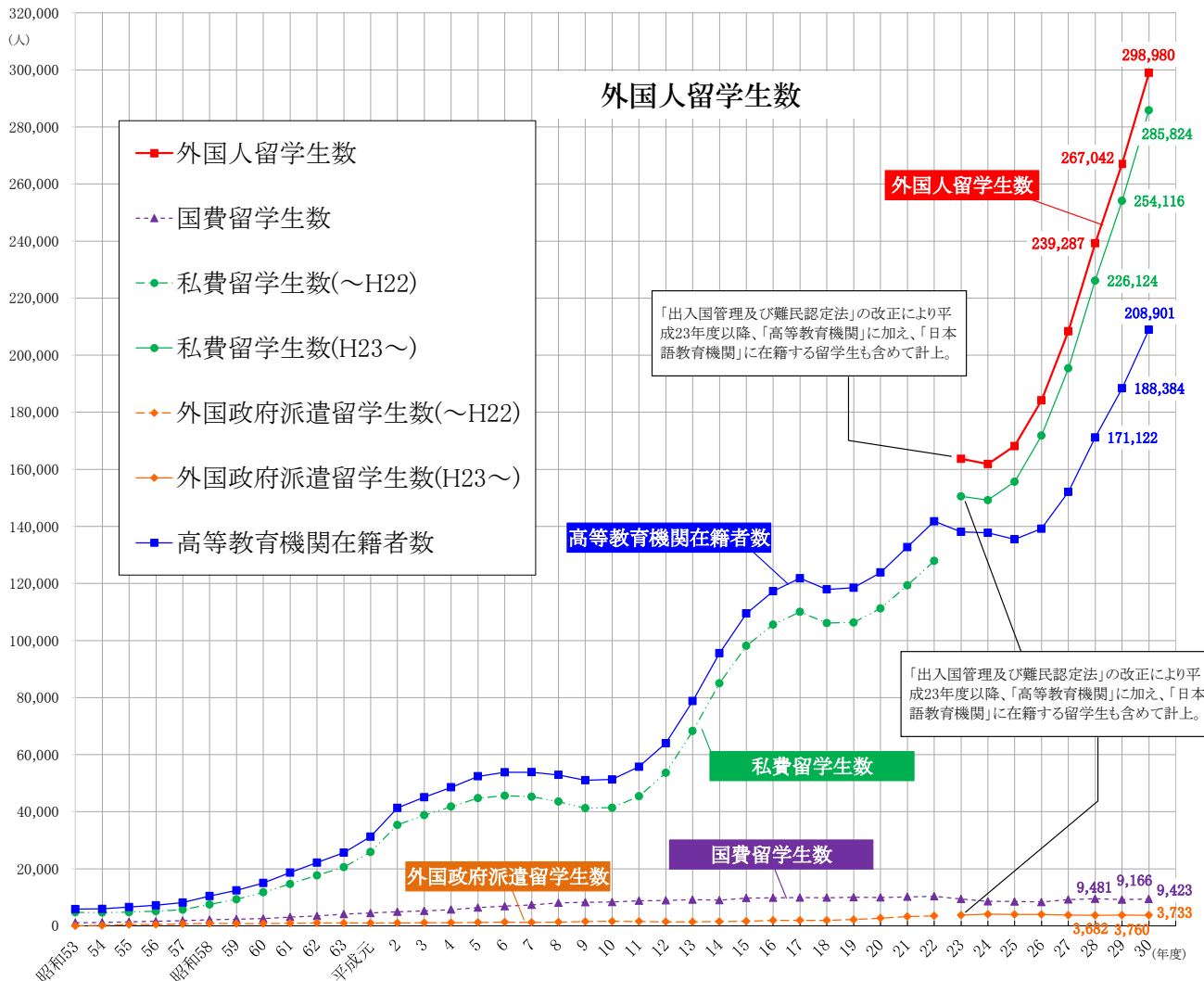
注 8) 四捨五入した数を使用している表では、内訳の数の合計が、計欄の数と一致しない場合がある。

1. 留学生数の推移(各年5月1日現在)

年	留学生総数	国費・政府派遣・私費留学生内訳			在籍機関内訳	
		国費留学生数	外国政府派遣留学生数	私費留学生数	高等教育機関	日本語教育機関
昭和53年	5,849人	1,075人	0人	4,774人	5,849人	本調査対象外
昭和54年	5,933人	1,183人	105人	4,645人	5,933人	
昭和55年	6,572人	1,369人	419人	4,784人	6,572人	
昭和56年	7,179人	1,578人	475人	5,126人	7,179人	
昭和57年	8,116人	1,777人	662人	5,677人	8,116人	
昭和58年	10,428人	2,082人	863人	7,483人	10,428人	
昭和59年	12,410人	2,345人	798人	9,267人	12,410人	
昭和60年	15,009人	2,502人	774人	11,733人	15,009人	
昭和61年	18,631人	3,077人	895人	14,659人	18,631人	
昭和62年	22,154人	3,458人	995人	17,701人	22,154人	
昭和63年	25,643人	4,118人	976人	20,549人	25,643人	
平成元年	31,251人	4,465人	934人	25,852人	31,251人	
平成2年	41,347人	4,961人	1,026人	35,360人	41,347人	
平成3年	45,066人	5,219人	1,072人	38,775人	45,066人	
平成4年	48,561人	5,699人	1,058人	41,804人	48,561人	
平成5年	52,405人	6,408人	1,214人	44,783人	52,405人	
平成6年	53,787人	6,880人	1,330人	45,577人	53,787人	
平成7年	53,847人	7,371人	1,231人	45,245人	53,847人	
平成8年	52,921人	8,051人	1,297人	43,573人	52,921人	
平成9年	51,047人	8,250人	1,524人	41,273人	51,047人	
平成10年	51,298人	8,323人	1,585人	41,390人	51,298人	

年	留学生総数	国費・政府派遣・私費留学生内訳			在籍機関内訳		
		国費留学生数	外国政府派遣留学生数	私費留学生数	高等教育機関	日本語教育機関	
平成11年	55,755人	8,774人	1,542人	45,439人	55,755人	本調査対象外	
平成12年	64,011人	8,930人	1,441人	53,640人	64,011人		
平成13年	78,812人	9,173人	1,369人	68,270人	78,812人		
平成14年	95,550人	9,009人	1,517人	85,024人	95,550人		
平成15年	109,508人	9,746人	1,627人	98,135人	109,508人		
平成16年	117,302人	9,804人	1,906人	105,592人	117,302人		
平成17年	121,812人	9,891人	1,903人	110,018人	121,812人		
平成18年	117,927人	9,869人	1,956人	106,102人	117,927人		
平成19年	118,498人	10,020人	2,181人	106,297人	118,498人		
平成20年	123,829人	9,923人	2,681人	111,225人	123,829人		
平成21年	132,720人	10,168人	3,235人	119,317人	132,720人		
平成22年	141,774人	10,349人	3,505人	127,920人	141,774人		
平成23年	163,697人	9,396人	3,763人	150,538人	138,075人		25,622人
平成24年	161,848人	8,588人	4,068人	149,192人	137,756人		24,092人
平成25年	168,145人	8,529人	3,999人	155,617人	135,519人		32,626人
平成26年	184,155人	8,351人	3,996人	171,808人	139,185人		44,970人
平成27年	208,379人	9,223人	3,737人	195,419人	152,062人		56,317人
平成28年	239,287人	9,481人	3,682人	226,124人	171,122人		68,165人
平成29年	267,042人	9,166人	3,760人	254,116人	188,384人		78,658人
平成30年	298,980人	9,423人	3,733人	285,824人	208,901人		90,079人

※「出入国管理及び難民認定法」の改正(平成21年7月15日公布)により、平成22年7月1日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことから、平成23年5月以降は日本語教育機関に在籍する留学生も含めた留学生数も計上。

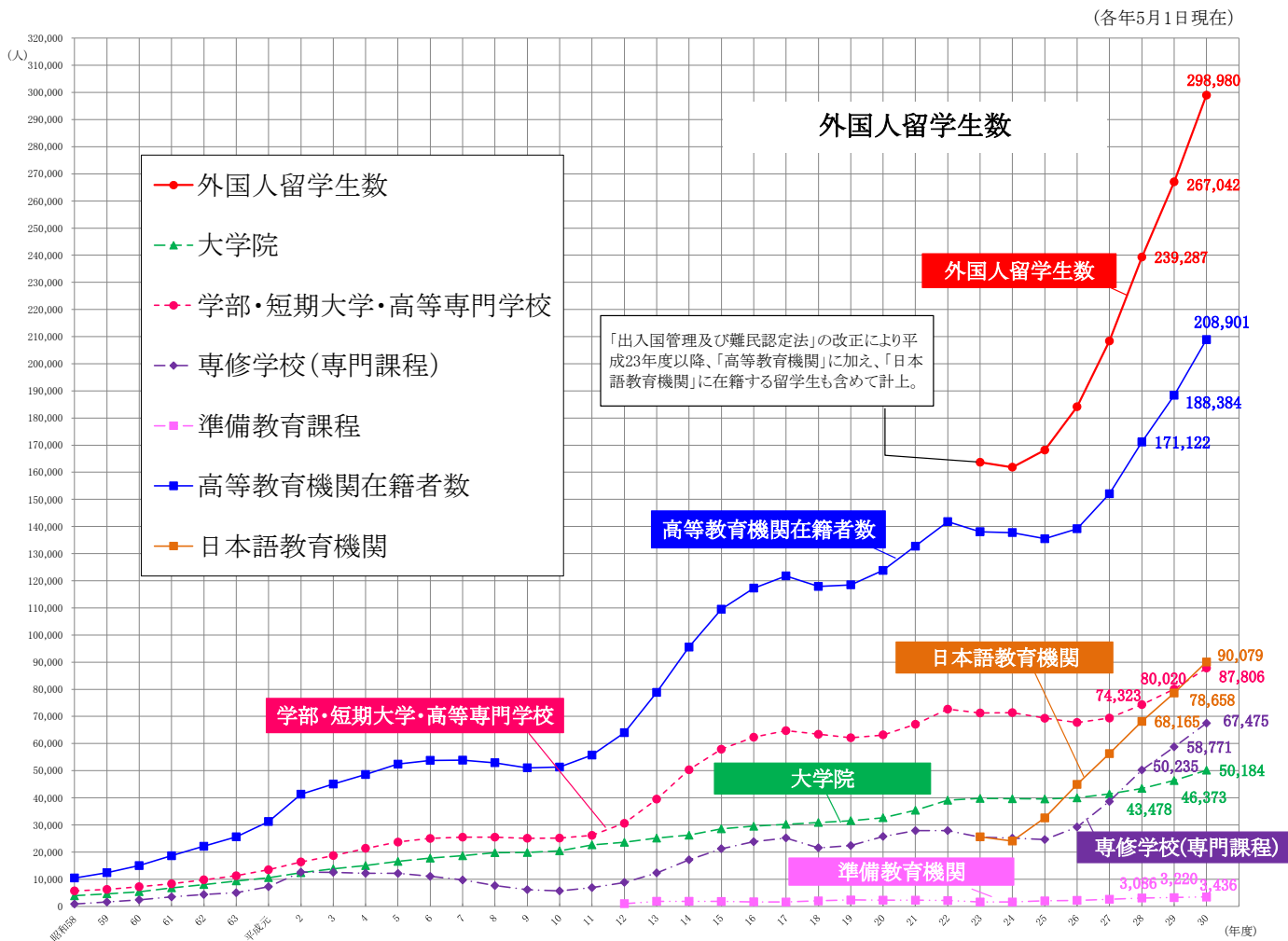


2. 大学院・大学(学部)・短期大学・高等専門学校・専修学校(専門課程)・準備教育課程・日本語教育機関における留学生数の推移

年	留学生総数	高等教育機関				日本語教育機関
		大学院	学部・短期大学・高等専門学校	専修学校(専門課程)	準備教育機関	
昭和58年	10,428人	3,905人	5,693人	830人		
昭和59年	12,410人	4,590人	6,216人	1,604人		
昭和60年	15,009人	5,384人	7,201人	2,424人		
昭和61年	18,631人	6,838人	8,291人	3,502人		
昭和62年	22,154人	8,035人	9,803人	4,316人		
昭和63年	25,643人	9,354人	11,246人	5,043人		
平成元年	31,251人	10,568人	13,486人	7,197人		
平成2年	41,347人	12,383人	16,390人	12,574人		
平成3年	45,066人	13,816人	18,710人	12,540人		
平成4年	48,561人	15,004人	21,364人	12,193人		
平成5年	52,405人	16,592人	23,677人	12,136人		
平成6年	53,787人	17,740人	25,009人	11,038人		
平成7年	53,847人	18,645人	25,477人	9,725人		
平成8年	52,921人	19,779人	25,504人	7,638人		
平成9年	51,047人	19,856人	25,052人	6,139人		
平成10年	51,298人	20,483人	25,159人	5,656人		
平成11年	55,755人	22,679人	26,160人	6,916人		
平成12年	64,011人	23,585人	30,612人	8,815人	999人	

年	留学生総数	高等教育機関				日本語教育機関
		大学院	学部・短期大学・高等専門学校	専修学校(専門課程)	準備教育機関	
平成13年	78,812人	25,146人	39,502人	12,324人	1,840人	
平成14年	95,550人	26,229人	50,321人	17,173人	1,827人	
平成15年	109,508人	28,542人	57,911人	21,233人	1,822人	
平成16年	117,302人	29,514人	62,311人	23,833人	1,644人	
平成17年	121,812人	30,278人	64,774人	25,197人	1,563人	
平成18年	117,927人	30,910人	63,437人	21,562人	2,018人	
平成19年	118,498人	31,592人	62,159人	22,399人	2,348人	
平成20年	123,829人	32,666人	63,175人	25,753人	2,235人	
平成21年	132,720人	35,405人	67,108人	27,914人	2,293人	
平成22年	141,774人	39,097人	72,665人	27,872人	2,140人	
平成23年	163,697人	39,749人	71,244人	25,463人	1,619人	25,622人
平成24年	161,848人	39,641人	71,361人	25,167人	1,587人	24,092人
平成25年	168,145人	39,567人	69,339人	24,586人	2,027人	32,626人
平成26年	184,155人	39,979人	67,782人	29,227人	2,197人	44,970人
平成27年	208,379人	41,396人	69,405人	38,654人	2,607人	56,317人
平成28年	239,287人	43,478人	74,323人	50,235人	3,086人	68,165人
平成29年	267,042人	46,373人	80,020人	58,771人	3,220人	78,658人
平成30年	298,980人	50,184人	87,806人	67,475人	3,436人	90,079人

※「出入国管理及び難民認定法」の改正(平成21年7月15日公布)により、平成22年7月1日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことから、平成23年5月以降は日本語教育機関に在籍する留学生も含めた留学生数も計上。



3. 出身地域別留学生数

出身地域別留学生の割合については、アジア地域からの留学生が93.4%（前年度93.3%）、欧州・北米地域からの留学生が合わせて4.5%（同4.4%）となっている。

地域名	留学生数	構成比
アジア	279,250人 (249,242)	93.4% (93.3)
欧州	10,115人 (8,669)	3.4% (3.2)
北米	3,415人 (3,182)	1.1% (1.2)
アフリカ	2,380人 (2,230)	0.8% (0.8)
中南米	1,546人 (1,426)	0.5% (0.5)
中東	1,457人 (1,533)	0.5% (0.6)
大洋州	809人 (756)	0.3% (0.3)
その他 (無国籍)	8人 (4)	0.0% (0.0)
計	298,980人 (267,042)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

4. 出身国(地域)別留学生数

中国・ベトナムからの留学生を合わせると、全留学生に占める割合は62.6%（前年度63.3%）となっている。

国(地域)名	留学生数	構成比	国(地域)名	留学生数	構成比
中国	114,950人 (107,260)	38.4% (40.2)	フランス	1,493人 (1,346)	0.5% (0.5)
ベトナム	72,354人 (61,671)	24.2% (23.1)	ドイツ	924人 (888)	0.3% (0.3)
ネパール	24,331人 (21,500)	8.1% (8.1)	カンボジア	913人 (846)	0.3% (0.3)
韓国	17,012人 (15,740)	5.7% (5.9)	ロシア	771人 (701)	0.3% (0.3)
台湾	9,524人 (8,947)	3.2% (3.4)	イタリア	715人 (654)	0.2% (0.2)
スリランカ	8,329人 (6,607)	2.8% (2.5)	ブータン	714人 (97)	0.2% (0.0)
インドネシア	6,277人 (5,495)	2.1% (2.1)	英国	703人 (640)	0.2% (0.2)
ミャンマー	5,928人 (4,816)	2.0% (1.8)	カナダ	483人 (396)	0.2% (0.1)
タイ	3,962人 (3,985)	1.3% (1.5)	ブラジル	466人 (425)	0.2% (0.2)
バングラデシュ	3,640人 (2,748)	1.2% (1.0)	オーストラリア	460人 (470)	0.2% (0.2)
モンゴル	3,124人 (2,517)	1.0% (0.9)	スウェーデン	425人 (525)	0.1% (0.2)
マレーシア	3,094人 (2,945)	1.0% (1.1)	シンガポール	408人 (397)	0.1% (0.1)
アメリカ合衆国	2,932人 (2,786)	1.0% (1.0)	パキスタン	397人 (339)	0.1% (0.1)
フィリピン	2,389人 (1,806)	0.8% (0.7)	スペイン	386人 (400)	0.1% (0.1)
ウズベキスタン	2,132人 (1,047)	0.7% (0.4)	その他	8,137人 (7,812)	2.7% (2.9)
インド	1,607人 (1,236)	0.5% (0.5)	計	298,980人 (267,042)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

5. 男女別留学生数

性別	留学生数		構成比	
男	167,269人	(149,920)	55.9%	(56.1)
女	131,711人	(117,122)	44.1%	(43.9)
計	298,980人	(267,042)	100.0%	(100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

6. 在学段階別・国公立別留学生数

	国立		公立		私立		計		
	留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比	
在 学 階 段	大学院	31,715人 (29,174)	63.2% (62.9)	2,043人 (1,909)	4.1% (4.1)	16,426人 (15,290)	32.7% (33.0)	50,184人 (46,373)	100.0% (100.0)
	大学 (学部)	12,554人 (11,770)	14.8% (15.2)	1,855人 (1,836)	2.2% (2.4)	70,448人 (63,940)	83.0% (82.5)	84,857人 (77,546)	100.0% (100.0)
	短期大学	0人 (0)	0.0% (0.0)	19人 (16)	0.8% (0.8)	2,420人 (1,899)	99.2% (99.2)	2,439人 (1,915)	100.0% (100.0)
	高等専門 学校	467人 (510)	91.6% (91.2)	0人 (0)	0.0% (0.0)	43人 (49)	8.4% (8.8)	510人 (559)	100.0% (100.0)
	専修学校 (専門課程)	0人 (0)	0.0% (0.0)	19人 (18)	0.03% (0.03)	67,456人 (58,753)	99.97% (99.97)	67,475人 (58,771)	100.0% (100.0)
	準備教育 課程	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	3,436人 (3,220)	100.0% (100.0)	3,436人 (3,220)	100.0% (100.0)
	日本語 教育機関	0人 (0)	0.0% (0.0)	58人 (54)	0.06% (0.07)	90,021人 (78,604)	99.94% (99.93)	90,079人 (78,658)	100.0% (100.0)
	計	44,736人 (41,454)	15.0% (15.5)	3,994人 (3,833)	1.3% (1.4)	250,250人 (221,755)	83.7% (83.0)	298,980人 (267,042)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

7. 専攻分野別留学生数

専攻分野	留学生数		構成比	
	人	(人)	%	(%)
人文科学	140,200人	(124,305)	46.9%	(46.5)
社会科学	74,037人	(67,664)	24.8%	(25.3)
理学	3,981人	(3,452)	1.3%	(1.3)
工学	35,463人	(30,804)	11.9%	(11.5)
農学	3,984人	(3,739)	1.3%	(1.4)
保健	5,027人	(4,356)	1.7%	(1.6)
家政	5,083人	(4,787)	1.7%	(1.8)
教育	3,541人	(3,221)	1.2%	(1.2)
芸術	10,219人	(8,432)	3.4%	(3.2)
その他	17,445人	(16,282)	5.8%	(6.1)
計	298,980人	(267,042)	100.0%	(100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

8. 地方別・都道府県別留学生数

(人)

地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数		地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数	
北海道	3,923 (3,454)	1.3% (1.3%)	北海道	3,923	(3,454)	近畿	52,926 (45,526)	17.7% (17.0%)	三重	1,458	(1,208)
									滋賀	489	(433)
東北	6,375 (6,041)	2.1% (2.3%)	青森	382	(330)	中国	11,326 (10,108)	3.8% (3.8%)	京都	13,230	(11,219)
			岩手	360	(315)				大阪	24,751	(21,683)
			宮城	4,137	(3,975)				兵庫	11,146	(9,398)
			秋田	427	(431)				奈良	1,413	(1,216)
			山形	293	(265)				和歌山	439	(369)
			福島	776	(725)				鳥取	287	(207)
											島根
関東	167,688 (149,815)	56.1% (56.1%)	茨城	6,097	(5,547)	四国	1,826 (1,601)	0.6% (0.6%)	岡山	3,331	(3,070)
			栃木	3,236	(3,019)				広島	4,656	(4,089)
			群馬	7,882	(6,087)				山口	2,744	(2,473)
			埼玉	12,097	(10,340)				徳島	441	(375)
			千葉	13,084	(11,550)				香川	547	(476)
			東京	114,833	(103,456)				愛媛	631	(538)
			神奈川	10,459	(9,816)				高知	207	(212)
中部	23,891 (21,884)	8.0% (8.2%)	新潟	2,296	(2,266)	九州	31,025 (28,613)	10.4% (10.7%)	福岡	19,296	(17,519)
			富山	697	(658)				佐賀	778	(646)
			石川	1,942	(1,919)				長崎	2,062	(1,914)
			福井	478	(412)				熊本	1,159	(1,114)
			山梨	1,039	(1,042)				大分	3,831	(3,630)
			長野	1,652	(1,518)				宮崎	552	(500)
			岐阜	1,937	(1,952)				鹿児島	1,180	(1,075)
			静岡	3,230	(2,780)				沖縄	2,167	(2,215)
			愛知	10,620	(9,337)						
											計

()内は平成29年5月1日現在の数

※大学の学部等が複数の都道府県に所在している場合、事務局本部が所在する都道府県にまとめて集計している。

9. 留学生宿舎の状況(平成30年5月1日現在)

○留学生数 298,980人 (前年度比 31,938人増)

○公的宿舎入居留学生数 68,990人 (前年度比 7,107人増)

①学校が設置する留学生宿舎 55,832人

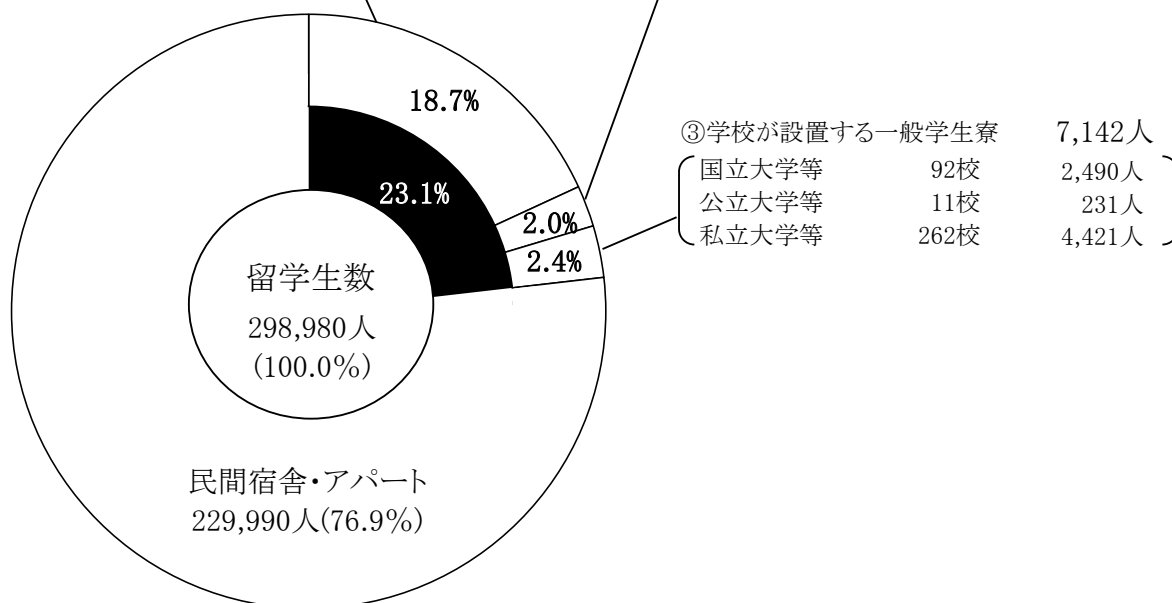
国立大学等	89校	13,787人
公立大学等	36校	899人
私立大学等	768校	41,146人

②公益法人等が設置する留学生宿舎 6,016人

日本学生支援機構設置留学生宿舎	747人
地方公共団体設置留学生宿舎	1,064人
公益法人設置留学生宿舎	1,552人
公営住宅等	1,488人
民間企業の社員寮	1,165人

③学校が設置する一般学生寮 7,142人

国立大学等	92校	2,490人
公立大学等	11校	231人
私立大学等	262校	4,421人



【参考1】

留学生の増加数及び伸び率

(各年5月1日現在)

年	留学生数	増加数	前年比
昭和58年	10,428人	2,312人	28.5%
昭和59年	12,410人	1,982人	19.0%
昭和60年	15,009人	2,599人	20.9%
昭和61年	18,631人	3,622人	24.1%
昭和62年	22,154人	3,523人	18.9%
昭和63年	25,643人	3,489人	15.7%
平成元年	31,251人	5,608人	21.9%
平成2年	41,347人	10,096人	32.3%
平成3年	45,066人	3,719人	9.0%
平成4年	48,561人	3,495人	7.8%
平成5年	52,405人	3,844人	7.9%
平成6年	53,787人	1,382人	2.6%
平成7年	53,847人	60人	0.1%
平成8年	52,921人	▲926人	▲1.7%
平成9年	51,047人	▲1,874人	▲3.5%
平成10年	51,298人	251人	0.5%
平成11年	55,755人	4,457人	8.7%
平成12年	64,011人	8,256人	14.8%
平成13年	78,812人	14,801人	23.1%
平成14年	95,550人	16,738人	21.2%
平成15年	109,508人	13,958人	14.6%
平成16年	117,302人	7,794人	7.1%
平成17年	121,812人	4,510人	3.8%
平成18年	117,927人	▲3,885人	▲3.2%
平成19年	118,498人	571人	0.5%
平成20年	123,829人	5,331人	4.5%
平成21年	132,720人	8,891人	7.2%
平成22年	141,774人	9,054人	6.8%

年	留学生数 (高等教育機関＋ 日本語教育機関)	増加数	前年比	高等教育機関 留学生数	増加数	前年比	日本語教育機関 留学生数	増加数	前年比
平成23年	163,697人	—	—	138,075人	▲3,699人	▲2.6%	25,622人	—	—
平成24年	161,848人	▲1,849人	▲1.1%	137,756人	▲319人	▲0.2%	24,092人	▲1,530人	▲6.0%
平成25年	168,145人	6,297人	3.9%	135,519人	▲2,237人	▲1.6%	32,626人	8,534人	35.4%
平成26年	184,155人	16,010人	9.5%	139,185人	3,666人	2.7%	44,970人	12,344人	37.8%
平成27年	208,379人	24,224人	13.2%	152,062人	12,877人	9.3%	56,317人	11,347人	25.2%
平成28年	239,287人	30,908人	14.8%	171,122人	19,060人	12.5%	68,165人	11,848人	21.0%
平成29年	267,042人	27,755人	11.6%	188,384人	17,262人	10.1%	78,658人	10,493人	15.4%
平成30年	298,980人	31,938人	12.0%	208,901人	20,517人	10.9%	90,079人	11,421人	14.5%

※「出入国管理及び難民認定法」の改正(平成21年7月15日公布)により、平成22年7月1日付けで在留資格「留学」「就学」が一本化されたことから、平成23年5月以降は日本語教育機関に在籍する留学生も含めた留学生数も計上。

【参考2】

留学生受入れ数の多い大学(平成30年5月1日現在)

学校名		留学生数
早稲田大学	私立	5,412人 (5,072人)
東京福祉大学	私立	5,133人 (3,733人)
東京大学	国立	3,853人 (3,618人)
日本経済大学	私立	3,348人 (2,983人)
立命館アジア太平洋大学	私立	2,867人 (2,804人)
大阪大学	国立	2,480人 (2,273人)
筑波大学	国立	2,457人 (2,426人)
立命館大学	私立	2,446人 (2,141人)
京都大学	国立	2,387人 (2,134人)
九州大学	国立	2,313人 (2,201人)
北海道大学	国立	2,101人 (1,851人)
東北大学	国立	2,087人 (2,025人)
名古屋大学	国立	1,981人 (1,805人)
慶應義塾大学	私立	1,908人 (1,677人)
東京工業大学	国立	1,689人 (1,432人)
広島大学	国立	1,659人 (1,442人)
明治大学	私立	1,506人 (1,456人)
同志社大学	私立	1,397人 (1,358人)
上智大学	私立	1,395人 (1,307人)
東洋大学	私立	1,375人 (984人)
神戸大学	国立	1,304人 (1,201人)
日本大学	私立	1,277人 (1,220人)
日本ウェルネススポーツ大学	私立	1,275人 (1,275人)
城西国際大学	私立	1,210人 (1,438人)
拓殖大学	私立	1,067人 (1,055人)
関西大学	私立	1,060人 (940人)
法政大学	私立	1,029人 (931人)
東京国際大学	私立	991人 (852人)
横浜国立大学	国立	973人 (927人)
千葉大学	国立	964人 (830人)

()内は平成29年5月1日現在の数

【参考3】

高等教育機関における外国人留学生受入れ状況

1. 出身地域別留学生数

出身地域別留学生の割合については、アジア地域からの留学生が92.4%（前年度92.0%）、欧州・北米地域からの留学生が合わせて4.9%（同5.1%）となっている。

うち、短期留学生については、アジア地域からの留学生が64.6%（同64.8%）、欧州・北米地域からの留学生が合わせて30.8%（同30.8%）となっている。

地域名	留学生数	構成比	左のうち短期留学生	
			留学生数	構成比
アジア	192,935人 (173,303)	92.4% (92.0)	12,058人 (11,387)	64.6% (64.8)
欧州	7,250人 (6,685)	3.5% (3.5)	3,751人 (3,553)	20.1% (20.2)
北米	3,016人 (2,860)	1.4% (1.5)	2,001人 (1,870)	10.7% (10.6)
アフリカ	2,223人 (2,108)	1.1% (1.1)	110人 (90)	0.6% (0.5)
中南米	1,364人 (1,287)	0.7% (0.7)	326人 (262)	1.7% (1.5)
中東	1,363人 (1,453)	0.7% (0.8)	101人 (98)	0.5% (0.6)
大洋州	742人 (685)	0.4% (0.4)	326人 (326)	1.7% (1.9)
その他 (無国籍)	8人 (3)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)
計	208,901人 (188,384)	100.0% (100.0)	18,673人 (17,586)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

2. 出身国(地域)別留学生数

(1) 出身国(地域)別留学生数

中国・ベトナムからの留学生を合わせると、全留学生に占める割合は61.5% (前年度61.0%)となっている。

国(地域)名	留学生数	構成比	国(地域)名	留学生数	構成比
中国	86,439人 (79,502)	41.4% (42.2)	ドイツ	877人 (831)	0.4% (0.4)
ベトナム	42,083人 (35,489)	20.1% (18.8)	ウズベキスタン	705人 (441)	0.3% (0.2)
ネパール	15,329人 (14,850)	7.3% (7.9)	カンボジア	663人 (560)	0.3% (0.3)
韓国	14,557人 (13,538)	7.0% (7.2)	英国	629人 (563)	0.3% (0.3)
台湾	7,423人 (6,994)	3.6% (3.7)	ロシア	548人 (512)	0.3% (0.3)
インドネシア	4,719人 (4,235)	2.3% (2.2)	イタリア	474人 (436)	0.2% (0.2)
スリランカ	4,429人 (3,020)	2.1% (1.6)	カナダ	420人 (344)	0.2% (0.2)
ミャンマー	3,385人 (2,686)	1.6% (1.4)	ブラジル	416人 (385)	0.2% (0.2)
タイ	3,241人 (3,266)	1.6% (1.7)	オーストラリア	403人 (411)	0.2% (0.2)
マレーシア	2,897人 (2,750)	1.4% (1.5)	シンガポール	366人 (357)	0.2% (0.2)
アメリカ合衆国	2,596人 (2,516)	1.2% (1.3)	エジプト	339人 (342)	0.2% (0.2)
バングラデシュ	2,444人 (1,919)	1.2% (1.0)	サウジアラビア	332人 (399)	0.2% (0.2)
モンゴル	1,965人 (1,711)	0.9% (0.9)	メキシコ	315人 (274)	0.2% (0.1)
フランス	1,221人 (1,116)	0.6% (0.6)	スペイン	272人 (270)	0.1% (0.1)
フィリピン	1,184人 (914)	0.6% (0.5)	その他	7,067人 (6,789)	3.4% (3.6)
インド	1,163人 (964)	0.6% (0.5)	計	208,901人 (188,384)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

(2) 出身国(地域)別短期留学生数

中国・韓国・台湾からの短期留学生を合わせると、52.8%(同51.5%)、アメリカ・フランス・ドイツからの短期留学生を合わせると、17.5%(同17.4%)となっている。

国(地域)名	留学生数	構成比	国(地域)名	留学生数	構成比
中国	6,361人 (5,901)	34.1% (33.6)	スウェーデン	138人 (154)	0.7% (0.9)
韓国	1,934人 (1,752)	10.4% (10.0)	メキシコ	130人 (95)	0.7% (0.5)
アメリカ合衆国	1,780人 (1,698)	9.5% (9.7)	フィンランド	130人 (143)	0.7% (0.8)
台湾	1,562人 (1,400)	8.4% (8.0)	シンガポール	118人 (118)	0.6% (0.7)
フランス	837人 (750)	4.5% (4.3)	マレーシア	115人 (116)	0.6% (0.7)
ドイツ	653人 (619)	3.5% (3.5)	ブラジル	109人 (86)	0.6% (0.5)
ベトナム	529人 (518)	2.8% (2.9)	モンゴル	106人 (164)	0.6% (0.9)
タイ	467人 (477)	2.5% (2.7)	ネパール	101人 (136)	0.5% (0.8)
英国	438人 (393)	2.3% (2.2)	インド	92人 (73)	0.5% (0.4)
インドネシア	364人 (388)	1.9% (2.2)	フィリピン	90人 (101)	0.5% (0.6)
オーストラリア	285人 (285)	1.5% (1.6)	ポーランド	90人 (99)	0.5% (0.6)
イタリア	251人 (249)	1.3% (1.4)	スイス	76人 (55)	0.4% (0.3)
カナダ	221人 (172)	1.2% (1.0)	ノルウェー	69人 (77)	0.4% (0.4)
ロシア	176人 (155)	0.9% (0.9)	トルコ	67人 (63)	0.4% (0.4)
オランダ	157人 (155)	0.8% (0.9)	その他	1,084人 (1,043)	5.8% (5.9)
スペイン	143人 (151)	0.8% (0.9)	計	18,673人 (17,586)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

3. 男女別留学生数

性別	留学生数		構成比	
男	115,301人	(103,992)	55.2%	(55.2)
女	93,600人	(84,392)	44.8%	(44.8)
計	208,901人	(188,384)	100.0%	(100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

4. 在学段階別・国公立別留学生数

		国立		公立		私立		計	
		留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比	留学生数	構成比
在 学 段 階	大学院	31,715人 (29,174)	63.2% (62.9)	2,043人 (1,909)	4.1% (4.1)	16,426人 (15,290)	32.7% (33.0)	50,184人 (46,373)	100.0% (100.0)
	大学 (学部)	12,554人 (11,770)	14.8% (15.2)	1,855人 (1,836)	2.2% (2.4)	70,448人 (63,940)	83.0% (82.5)	84,857人 (77,546)	100.0% (100.0)
	うち別科	6人 (0)	0.1% (0.00)	0人 (0)	0.0% (0.0)	5,584人 (5,108)	99.9% (100.0)	5,590人 (5,108)	100.0% (100.0)
	うち専攻 科	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	7人 (10)	100.0% (100.0)	7人 (10)	100.0% (100.0)
	短期大学	0人 (0)	0.0% (0.0)	19人 (16)	0.8% (0.8)	2,420人 (1,899)	99.2% (99.2)	2,439人 (1,915)	100.0% (100.0)
	うち別科	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	479人 (302)	100.0% (100.0)	479人 (302)	100.0% (100.0)
	うち専攻 科	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	10人 (9)	100.0% (100.0)	10人 (9)	100.0% (100.0)
	高等専門 学校	467人 (510)	91.6% (91.2)	0人 (0)	0.0% (0.0)	43人 (49)	8.4% (8.8)	510人 (559)	100.0% (100.0)
	うち専攻 科	9人 (13)	100.0% (100.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	9人 (13)	100.0% (100.0)
	専修学校 (専門課程)	0人 (0)	0.0% (0.0)	19人 (18)	0.03% (0.03)	67,456人 (58,753)	99.97% (99.97)	67,475人 (58,771)	100.0% (100.0)
	準備教育 課程	0人 (0)	0.0% (0.0)	0人 (0)	0.0% (0.0)	3,436人 (3,220)	100.0% (100.0)	3,436人 (3,220)	100.0% (100.0)
	計	44,736人 (41,454)	21.4% (22.0)	3,936人 (3,779)	1.9% (2.0)	160,229人 (143,151)	76.7% (76.0)	208,901人 (188,384)	100.0% (100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

5. 専攻分野別留学生数

専攻分野	留学生数		構成比	
	現在	前年	現在	前年
人文科学	50,121人	(45,647)	24.0%	(24.2)
社会科学	74,037人	(67,664)	35.4%	(35.9)
理学	3,981人	(3,452)	1.9%	(1.8)
工学	35,463人	(30,804)	17.0%	(16.4)
農学	3,984人	(3,739)	1.9%	(2.0)
保健	5,027人	(4,356)	2.4%	(2.3)
家政	5,083人	(4,787)	2.4%	(2.5)
教育	3,541人	(3,221)	1.7%	(1.7)
芸術	10,219人	(8,432)	4.9%	(4.5)
その他	17,445人	(16,282)	8.4%	(8.6)
計	208,901人	(188,384)	100.0%	(100.0)

()内は平成29年5月1日現在の数

6. 地方別・都道府県別留学生数

(人)

地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数		地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数	
北海道	3,614 (3,155)	1.7% (1.7)	北海道			近畿	38,687 (34,374)	18.5% (18.2)	三重	1,072	(967)
									滋賀	489	(433)
東北	5,268 (4,983)	2.5% (2.6)	青森	382	(330)	中国	10,437 (9,130)	5.0% (4.8)	京都	10,299	(9,031)
			岩手	360	(315)				大阪	17,376	(15,600)
			宮城	3,136	(3,021)				兵庫	7,791	(6,876)
			秋田	427	(431)				奈良	1,221	(1,098)
			山形	293	(265)				和歌山	439	(369)
			福島	670	(621)				鳥取	211	(196)
関東	107,085 (96,024)	51.3% (51.0)	茨城	5,299	(4,981)	四国	1,780 (1,562)	0.9% (0.8)	島根	308	(269)
			栃木	2,377	(2,267)				岡山	2,838	(2,598)
			群馬	6,962	(5,330)				広島	4,365	(3,594)
			埼玉	8,643	(7,490)				山口	2,715	(2,473)
			千葉	8,526	(7,789)				徳島	441	(375)
			東京	67,297	(60,768)				香川	547	(476)
中部	18,271 (16,947)	8.7% (9.0)	神奈川	7,981	(7,399)	九州	23,759 (22,209)	11.4% (11.8)	愛媛	585	(499)
			新潟	2,296	(2,266)				高知	207	(212)
			富山	605	(591)				福岡	13,669	(12,813)
			石川	1,942	(1,919)				佐賀	399	(305)
			福井	420	(391)				長崎	1,954	(1,828)
			山梨	707	(721)				熊本	1,159	(1,114)
			長野	1,291	(1,136)				大分	3,733	(3,552)
			岐阜	1,463	(1,410)				宮崎	552	(487)
			静岡	1,879	(1,604)				鹿児島	1,055	(939)
			愛知	7,668	(6,909)				沖縄	1,238	(1,171)
							計	208,901 (188,384)	100.0% (100.0)		

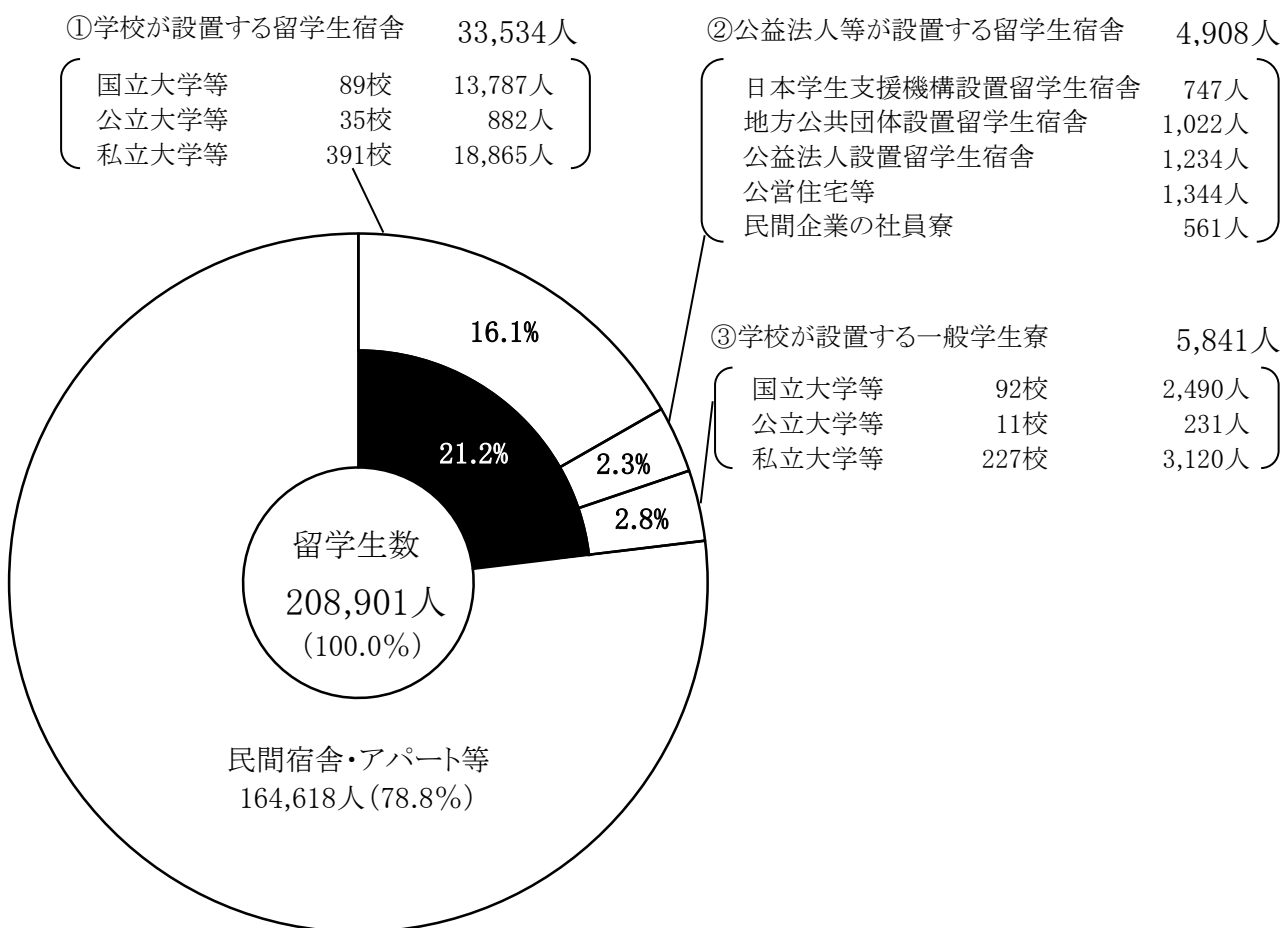
()内は平成29年5月1日現在の数

※大学の学部等が複数の都道府県に所在している場合、事務局本部が所在する都道府県にまとめて集計している。

7. 留学生宿舎の状況(平成30年5月1日現在)

○留学生数 208,901人 (前年度比 20,517人増)

○公的宿舎入居留学生数 44,283人 (前年度比 3,004人増)



【参考4】

日本語教育機関(専修学校を除く)における外国人留学生受入れ状況

1. 出身地域別留学生数

地域名	留学生数	構成比	前年比
アジア	86,315人	95.8%	10,376人
欧州	2,865人	3.2%	881人
北米	399人	0.4%	77人
中南米	182人	0.2%	43人
アフリカ	157人	0.2%	35人
中近東	94人	0.1%	14人
大洋州	67人	0.1%	▲4人
その他(無国籍)	0人	0.0%	▲1人
計	90,079人	100.0%	11,421人

2. 出身国(地域)別留学生数

国・地域	留学生数	構成比	前年比
ベトナム	30,271人	33.6%	4,089人
中国	28,511人	31.7%	753人
ネパール	9,002人	10.0%	2,352人
スリランカ	3,900人	4.3%	313人
ミャンマー	2,543人	2.8%	413人
韓国	2,455人	2.7%	253人
台湾	2,101人	2.3%	148人
インドネシア	1,558人	1.7%	298人
ウズベキスタン	1,427人	1.6%	821人
フィリピン	1,205人	1.3%	313人
その他	7,106人	7.9%	1,668人
計	90,079人	100.0%	11,421人

3. 日本語教育機関に在籍する留学生数(都道府県別)

(人)

地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数		地方名	留学生数	構成比	都道府県	留学生数	
北海道	309 (299)	0.3% (0.4%)	北海道	309	(299)	近畿	14,239 (11,152)	15.8% (14.2%)	三重	386	(241)
									滋賀	0	(0)
東北	1,107 (1,058)	1.2% (1.3%)	青森	0	(0)	中国	889 (978)	1.0% (1.2%)	京都	2,931	(2,188)
			岩手	0	(0)				大阪	7,375	(6,083)
			宮城	1,001	(954)				兵庫	3,355	(2,522)
			秋田	0	(0)				奈良	192	(118)
			山形	0	(0)				和歌山	0	(0)
			福島	106	(104)				鳥取	76	(11)
関東	60,603 (53,791)	67.3% (68.4%)	茨城	798	(566)	四国	46 (39)	0.05% (0.05%)	島根	0	(0)
			栃木	859	(752)				岡山	493	(472)
			群馬	920	(757)				広島	291	(495)
			埼玉	3,454	(2,850)				山口	29	(0)
			千葉	4,558	(3,761)				徳島	0	(0)
			東京	47,536	(42,688)	香川	0	(0)			
			神奈川	2,478	(2,417)	愛媛	46	(39)			
中部	5,620 (4,937)	6.2% (6.3%)	新潟	0	(0)	九州	7,266 (6,404)	8.1% (8.1%)	高知	0	(0)
			富山	92	(67)				福岡	5,627	(4,706)
			石川	0	(0)				佐賀	379	(341)
			福井	58	(21)				長崎	108	(86)
			山梨	332	(321)				熊本	0	(0)
			長野	361	(382)				大分	98	(78)
			岐阜	474	(542)				宮崎	0	(13)
			静岡	1,351	(1,176)				鹿児島	125	(136)
			愛知	2,952	(2,428)				沖縄	929	(1,044)
									計		90,079 (78,658)

()内は平成29年5月1日現在の数

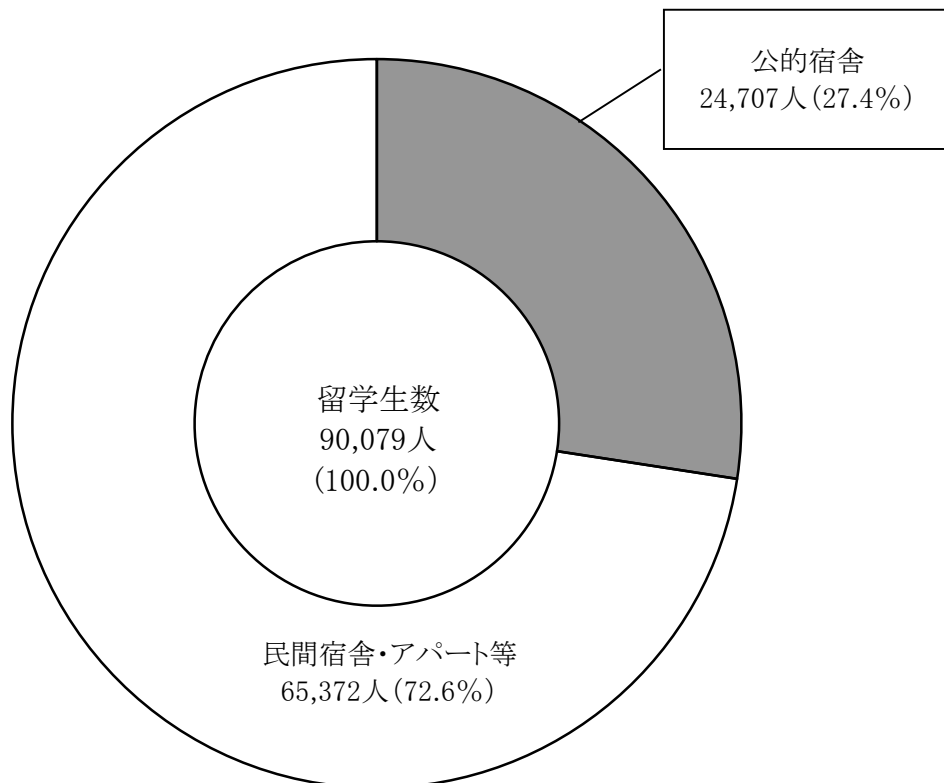
4. 留学生宿舎の状況(平成30年5月1日現在)

○日本語教育機関在籍留学生数 90,079人(前年比 11,421人 増)

○公的宿舎入居留学生数 24,707人(前年比 4,103人 増)

(人)

住居形態	留学生数	昨年比
公的宿舎	24,707	4,103
学校が設置する留学生宿舎	22,298	4,331
公益法人等が設置する留学生宿舎	1,108	133
日本学生支援機構設置留学生宿舎	0	0
地方公共団体設置留学生宿舎	42	5
公益法人が設置する留学生宿舎	318	29
公営住宅等	144	▲ 117
民間企業の社員寮	604	216
学校が設置する一般学生寮	1,301	▲ 361
民間宿舎・アパート等	65,372	7,318
留学生数	90,079	11,421



実習骨格 シラバス (情報工学科)

資料 36-1-1

授業科目名： 臨地実務実習 I	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択	期間： 20日間 ※事前・後指導を除く	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 <input type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> 総合	履修配当年次： 2年通年	単位数： 5単位	講義形態： 講義 <input type="checkbox"/> 演習 <input type="checkbox"/> 実験 <input type="checkbox"/> <input checked="" type="checkbox"/> 実習 <input type="checkbox"/> 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。 ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。 <p>(志向・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての最低限のビジネスマナーを身につけている。 ・実習先で接触した情報の重要性を理解し、定められた守秘義務を守る。 			
<p>授業の概要</p> <p>学生がはじめて取り組む臨地実務実習となるこの授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれらを作り出すために必要とされるツールやシステムなどを対象とし、それに関する業務内容、ビジネスプロセスなどを理解することを主たる目的とする。事前学習は、主に実習先事業者についての事前調査を行い、実習期間で体得すべき内容の認識を深める。実習期間中は、実習先事業者の指導のもと、実習先事業者の業務内容や基本的な技術を学ぶ。また、事後指導として、実習指導者によって得た評価をもとに、問題点について原因と対策をまとめ、プレゼンテーション形式で発表することで、次の臨地実務実習などにつなげる授業とする。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション① (準備・心構え)</p> <p>実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。</p> <p>—実習先確定—</p> <p>※必要に応じて、学内選考を実施する</p>			

実習骨格 シラバス (情報工学科)

学内オリエンテーション② (事前調査)

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③ (事前訪問)

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行 (実習期間：7.5時/日×20日間 (合計：150時間))

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。(初日)
2. 実習先事業者の実習内容に応じて業務に着手し、開発・製造プロジェクトを理解するとともに、基本的な技術を学ぶ。加えて、課題の進捗状況にも留意し、定められた納期までに成果物を完成させることを目標とする。進捗管理など、与えられた業務に職業的倫理観を持って臨む。(第1週～第4週)
3. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。(最終日)

また、2週間に1回本学に通学し、本学の担当教員に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

テキスト

特に指定しない。

履修条件

特になし。

学生に対する評価

科目評価方法

実習骨格 シラバス (情報工学科)

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

実習骨格 シラバス (情報工学科)

資料 36-1-2

授業科目名： 臨地実務実習Ⅱ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 30日間 ※事前・後指導を除く	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 3年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技

授業の到達目標及びテーマ

「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」

【到達目標】

(知識・理解)

- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。
- ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。

(能力)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せずに全体を俯瞰しつつ分析することができる。
- ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術 (AI、IoT、ロボット) を主に用いて解決する案を複数提示することができる。
- ・改善策を実現する手法やツール (のプロトタイプ) を探索、考察することができる。

(思考・態度)

- ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。
- ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。
- ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、それを守ることの必要性を、他人に説明することができる。

業の概要

実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブ製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに存在する課題や問題点を、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えて全体を俯瞰しながら発見する能力を修得する。次に、その問題点を理解し分析し、改善案を複数探索、考案する。例えば、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツを補助するシステムや、業務時間の効率化を上げるツール制作を実施する。実習先事業者の指導のもと、自ら企画し計画を立案、運用し成果物を提出する。学生は実習指導者から随時評価を受けることで、必要に応じて予定を立て直し、制作物を修正するという過程を通し、ベストを追求するためには失敗や繰り返しを恐れない態度が必要であることを学ぶ。

実習骨格 シラバス (情報工学科)

授業計画

【事前指導期間】

学内オリエンテーション① (準備・心構え)

実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。

—実習先確定—

※必要に応じて、学内選考を実施する

学内オリエンテーション② (事前調査)

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③ (事前訪問)

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行 (実習期間：7.5時/日×30日間 (合計：225時間))

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の実習内容説明を受け、現状の開発・製造・サービス構築プロセスを正しく理解する。実習環境の構築を行う。
(初日)
2. 既存サービス、サービス構築プロセスの改善提案を行う。その提案に基づき、詳細な要件定義をまとめ、仕様の見直しなどを行い実習計画を構築する。(第1週)
3. 実習指導者のもと、自ら改善を企画し開発・実行計画を立案、運用する。(第2週～第3週)
4. 中間報告を行い、実習先からの意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 実習指導者のもと、修正した実行計画に基づき、実習を遂行する。(第4週～第6週)
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。(最終日)
また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨

実習骨格 シラバス (情報工学科)

地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

テキスト

特に指定しない。

履修条件

「臨地実務実習Ⅰ」で学修する能力及び知識を有していることを前提とする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

実習骨格 シラバス (情報工学科)

資料 36-1-3

授業科目名： 臨地実務実習Ⅲ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択	期間： 30日間 ※事前・後指導を除く	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 <input type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> 総合 <input type="checkbox"/>	履修配当年次： 4年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「プロトタイプを実現して評価する」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。 ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。 ・専攻する学科・コースの技術 (AI、IoT、ロボット) を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。 ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。 <p>(思考・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。 ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。 ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、的確な判断と行動をすることができる。 			
<p>授業の概要</p> <p>臨地実務実習の集大成となる本授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題の所在をとらえ、何らかのプロトタイプを制作する。加えて、臨地実務実習Ⅱと同様に、学生は実習指導者から随時評価を受けることで、実現したプロトタイプの有用性や価値、開発で得た経験や今後の課題も含めて評価を客観的に理解するとともに、臨地実務実習Ⅲでは実習期間内で修正案を考えより良い解決案を提示することで、実践的な問題解決力を修得することを目的とする。</p>			

実習骨格 シラバス (情報工学科)

授業計画

【事前指導期間】

学内オリエンテーション① (準備・心構え)

臨地実務実習Ⅰ・Ⅱの背景をもって、実習目的の明確化を行う。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。候補の提示をする。

—実習先確定—

※必要に応じて、選考を実施する

学内オリエンテーション② (事前調査)

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。加えて、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えた社会全体の事前調査も行う。

学外オリエンテーション③ (事前訪問)

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行 (実習期間 : 7.5時/日×30日間 (合計 : 225時間))

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。(初日)
2. 実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題既存サービスの改良可能性を模索し、実習テーマを決定する。(第1週)
3. 実習テーマに基づき既存サービスの改良版プロトタイプを制作する。(第2週～第3週)
4. 中間報告を行い、実習先からの意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 最終成果に向けて計画に基づき、業務を遂行する。(第4週～第6週)
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。(最終日)

実習骨格 シラバス (情報工学科)

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告とともに、臨地実務実習全3回の学びを振り返る。実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱い等について再度アナウンスする。

テキスト

特に指定しない。

履修条件

「臨地実務実習Ⅱ」で学修する能力及び知識を有していることを前提とする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

資料 36-2-1

授業科目名： 臨地実務実習 I	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 20日間 ※事前・後指導を除く	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 2年通年	単位数： 5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「相手先の製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの理解」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の製品、業務内容、ビジネスプロセスを理解し説明することができる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先の業務内容、ビジネスプロセスに基づいた基本技術を習得している。 ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、期日を守って業務を遂行することができる。 <p>(志向・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・社会人としての最低限のビジネスマナーを身につけている。 ・実習先で接触した情報の重要性を理解し、定められた守秘義務を守る。 			
<p>授業の概要</p> <p>学生がはじめて取り組む臨地実務実習となるこの授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれらを作り出すために必要とされるツールやシステムなどを対象とし、それに関する業務内容、ビジネスプロセスなどを理解することを主たる目的とする。事前学習は、主に実習先事業者についての事前調査を行い、実習期間で体得すべき内容の認識を深める。実習期間中は、実習先事業者の指導のもと、実習先事業者の業務内容や基本的な技術を学ぶ。また、事後指導として、実習指導者によって得た評価をもとに、問題点について原因と対策をまとめ、プレゼンテーション形式で発表することで、次の臨地実務実習などにつなげる授業とする。</p>			
<p>授業計画</p> <p>【事前指導期間】</p> <p>学内オリエンテーション① (準備・心構え)</p> <p>実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。</p> <p>—実習先確定—</p>			

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

※必要に応じて、学内選考を実施する

学内オリエンテーション② (事前調査)

各実習先事業者に合わせた必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③ (事前訪問)

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行 (実習期間 : 7.5時/日×20日間 (合計 : 150時間))

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。(初日)
2. 実習先事業者の実習内容に応じて業務に着手し、開発・製造プロジェクトを理解するとともに、基本的な技術を学ぶ。加えて、課題の進捗状況にも留意し、定められた納期までに成果物を完成させることを目標とする。進捗管理など、与えられた業務に職業的倫理観を持って臨む。(第1週～第4週)
3. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。(最終日)

また、2週間に1回本学に通学し、本学の担当教員に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

テキスト

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

特に指定しない。

履修条件

特になし。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

資料 36-2-2

授業科目名： 臨地実務実習Ⅱ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 <input type="checkbox"/> 選択	期間： 30日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 <input type="checkbox"/> 展開 <input type="checkbox"/> 総合	履修配当年次： 3年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 <input type="checkbox"/> 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「製品、業務内容、ビジネスプロセスなどの問題点の発見や課題の理解」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題を理解して要点を説明することができる。 ・実習先事業者の既存サービスが抱える課題解決に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して文言でまとめることができる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームが担当業務において抱える課題を、局所的に限定せずに全体を俯瞰しつつ分析することができる。 ・既存サービスにおける課題を専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いて解決する案を複数提示することができる。 ・改善策を実現する手法やツール（のプロトタイプ）を探索、考察することができる。 <p>(思考・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。 ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。 ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、それを守ることの必要性を、他人に説明することができる。 			
<p>授業の概要</p> <p>実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブ製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに存在する課題や問題点を、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えて全体を俯瞰しながら発見する能力を修得する。次に、その問題点を理解し分析し、改善案を複数探索、考案する。例えば、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツを補助するシステムや、業務時間の効率化を上げるツール制作を実施する。実習先事業者の指導のもと、自ら企画し計画を立案、運用し成果物を提出する。学生は実習指導者から随時評価を受けることで、必要に応じて予定を立て直し、制作物を修正するという過程を通し、ベストを追求するためには失敗や繰り返いを恐れない態度が必要であることを学ぶ。</p>			

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

授業計画

【事前指導期間】

学内オリエンテーション①（準備・心構え）

実習の心構えや機密情報の扱いなどについて学ぶ。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。

—実習先確定—

※必要に応じて、学内選考を実施する

学内オリエンテーション②（事前調査）

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。

学外オリエンテーション③（事前訪問）

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行（実習期間：7.5時／日×30日間（合計：225時間））

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の実習内容説明を受け、現状の開発・製造・サービス構築プロセスを正しく理解する。実習環境の構築を行う。
（初日）
2. 既存サービス、サービス構築プロセスの改善提案を行う。その提案に基づき、詳細な要件定義をまとめ、仕様の見直しなどを行い実習計画を構築する。（第1週）
3. 実習指導者のもと、自ら改善を企画し開発・実行計画を立案、運用する。（第2週～第3週）
4. 中間報告を行い、実習先からの意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 実習指導者のもと、修正した実行計画に基づき、実習を遂行する。（第4週～第6週）
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。（最終日）

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告も兼ね、実習した体験について相互プレゼンテーションを実施する。臨地実務実習の振り返りを行い、次回の臨地実務実習等につなげる。

また、実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱いなどについて再度アナウンスする。

テキスト

特に指定しない。

履修条件

「臨地実務実習Ⅰ」で学修する能力及び知識を有していることを前提とする。

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

資料 36-2-3

授業科目名： 臨地実務実習Ⅲ	必修/選択の別： <input checked="" type="checkbox"/> 必修 選択	期間： 30日間 <small>※事前・後指導を除く</small>	担当教員名：
授業科目区分： 基礎 <input checked="" type="checkbox"/> 職業専門 展開 総合	履修配当年次： 4年通年	単位数： 7.5単位	講義形態： 講義 演習 実験 <input checked="" type="checkbox"/> 実習 実技
<p>授業の到達目標及びテーマ</p> <p>「プロトタイプを実現して評価する」</p> <p>【到達目標】</p> <p>(知識・理解)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な技術上の条件を理解して要点を説明できる。 ・実習先事業者の既存サービスの改良に必要な手法やツールには可能性としてどのようなものが存在するかの知識を修得して要点を説明できる。 <p>(能力)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームの担当業務のさらなる成果向上手段について、情報工学技術をもちいた複数の解候補から最適性を考慮しながら解を選択することができる。 ・専攻する学科・コースの技術（デジタルゲームおよびコンピュータグラフィックス）を主に用いた最適解に対し部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる。 ・実現したプロトタイプに対して得られた評価を理解し、修正を加えてより良い問題解決案を考えることができる。 <p>(思考・態度)</p> <ul style="list-style-type: none"> ・所属する受け入れ先の部署やチームメンバーと協調性を持って行動し、自分が担当するプロセスの要求条件を明確に理解し期日を守って業務を遂行することができる。 ・社会的倫理観と責務をもって業務に取り組むことができる。 ・実習先で接触した情報の重要性・秘匿性を理解し、的確な判断と行動をすることができる。 			
<p>授業の概要</p> <p>臨地実務実習の集大成となる本授業は、実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題の所在をとらえ、何らかのプロトタイプを制作する。加えて、臨地実務実習Ⅱと同様に、学生は実習指導者から随時評価を受けることで、実現したプロトタイプの有用性や価値、開発で得た経験や今後の課題も含めて評価を客観的に理解するとともに、臨地実務実習Ⅲでは実習期間内で修正案を考えより良い解決案を提示することで、実践的な問題解決力を修得することを目的とする。</p>			

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

授業計画

【事前指導期間】

学内オリエンテーション①（準備・心構え）

臨地実務実習Ⅰ・Ⅱの背景をもって、実習目的の明確化を行う。また、臨地実務実習に必要な書類について事前アナウンスする。加えて、実習先事業者の情報を公開し、実習先の希望調査を行う。候補の提示をする。

—実習先確定—

※必要に応じて、選考を実施する

学内オリエンテーション②（事前調査）

各実習先事業者に合わせて必要書類の作成、実習期間中のルールなどについて説明し、実習先事業者についての事前調査を行う。加えて、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など受け入れ部署の枠を超えた社会全体の事前調査も行う。

学外オリエンテーション③（事前訪問）

実習先事業者に訪問してオリエンテーションを実施する。ただし、実習指導者の都合上訪問が難しい場合は、電話やメールなどで行う。その場合は、実習先事業者について同実習先事業者に参加するメンバーが集まり、実習先事業者の認識を深めるとともに、臨地実務実習初日の出勤について認識を合わせる。

【実習期間】

業務の遂行（実習期間：7.5時/日×30日間（合計：225時間））

1. オリエンテーションとして、本実習の目的、実習先事業者の業務内容の説明を受け、業務環境を構築する。（初日）
2. 実習先事業者が扱っているサービスやコンテンツ、ソフトウェア・インテンシブな製品、またはそれに付随する業務内容やビジネスプロセスなどに対し、隣接他部署や取引先企業、ライバル会社など、受け入れ部署の枠を超えた社会全体も考慮して問題既存サービスの改良可能性を模索し、実習テーマを決定する。（第1週）
3. 実習テーマに基づき既存サービスの改良版プロトタイプを制作する。（第2週～第3週）
4. 中間報告を行い、実習先からの意見をもとに計画と最終成果を見直す。
5. 最終成果に向けて計画に基づき、業務を遂行する。（第4週～第6週）
6. 実習指導者からフィードバックを受け、到達目標への達成度合いを振り返る。（最終

実習骨格 シラバス (デジタルエンタテインメント学科)

日)

また、2週間に1回は本学に通学し、本学の科目担当に対して経過報告を行う。

【事後指導期間】

学外オリエンテーション④ (事後報告)

臨地実務実習の報告とともに、臨地実務実習全3回の学びを振り返る。実習先事業者へのお礼状の送付や、機密情報の取り扱い等について再度アナウンスする。

テキスト

特に指定しない。

履修条件

「臨地実務実習Ⅱ」で学修する能力及び知識を有していることを前提とす

学生に対する評価

科目評価方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

名古屋国際工科専門職大学情報工学科「臨地実務実習Ⅰ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

コンピューター○○○株式会社

（所在地・・愛知県名古屋市○○○XXX 1－2－3 ○○ビル5F）

1 実習の内容

- ① 企業が対応可能な業務の理解（15時間）
- ② 企業が納入したシステムの簡易版の開発計画（22.5時間）
- ③ 企業が納入したシステムの簡易版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（45時間）
- ④ 企業が納入したシステムの簡易版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（45時間）
- ⑤企業が納入したシステムの簡易版の製作発表（22.5時間）

2 実習の期間

2023年1月16日 ～ 2023年2月10日（20日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大5人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 ○○ 太郎（第一開発部 部長）

指導者 △△ 次郎（第一開発部 ユニットリーダー）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

コンピューター〇〇〇株式会社（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

①事業者は、実習生と有期雇用契約を締結し、労働関係法令等の適用対象として取扱う。

②事業者は実習生に対し、別に定めるところにより、賃金、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。

②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

名古屋国際工科専門職大学情報工学科「臨地実務実習Ⅱ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

コンピューター○○○○株式会社

（所在地・・愛知県名古屋市○○○XXX 1－2－3 ○○ビル5F）

1 実習の内容

- ① 企業が納入実績のあるシステムの開発計画（30時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムにおける要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（75時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムにおけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（75時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの製作発表（22.5時間）
- ⑤ 企業が納入実績のあるシステムの改善点の発見（22.5時間）

2 実習の期間

2023年10月4日 ～ 2023年11月16日（30日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大5人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 ○○ 太郎（第一開発部 部長）

指導者 △△ 次郎（第一開発部 ユニットリーダー）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

コンピューター〇〇〇株式会社（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

- ①事業者は、実習生と有期雇用契約を締結し、労働関係法令等の適用対象として取扱う。
- ②事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、賃金、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

名古屋国際工科専門職大学情報工学科「臨地実務実習Ⅲ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

コンピューター○○○○株式会社

（所在地・・愛知県名古屋市○○○XXX 1－2－3 ○○ビル5F）

1 実習の内容

- ① 企業が納入実績のあるシステムの改良版の開発計画（37.5時間）
- ② 企業が納入実績のあるシステムの改良版における要求分析、ソフトウェア設計業務の実践（82.5時間）
- ③ 企業が納入実績のあるシステムの改良版におけるソフトウェアテスト、ソフトウェア保守業務の実践（82.5時間）
- ④ 企業が納入実績のあるシステムの改良版の製作発表（22.5時間）

2 実習の期間

2024年7月18日 ～ 2024年9月5日（30日間）

土曜・日曜・祝日と実習先事業者休業日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大5人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 ○○ 太郎（第一開発部 部長）

指導者 △△ 次郎（第一開発部 ユニットリーダー）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

コンピューター〇〇〇株式会社（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・ 非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

- ①事業者は、実習生と有期雇用契約を締結し、労働関係法令等の適用対象として取扱う。
- ②事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、賃金、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

名古屋国際工科専門職大学デジタルエンタテインメント学科「臨地実務実習Ⅰ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

株式会社〇〇〇〇ゲーム

（所在地・・愛知県名古屋市〇〇〇－××－××）

1 実習の内容

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務を理解する。（7.5時間）
- ② 企業が提示した課題（プロジェクト分析、アセット制作、プログラム開発等）を実現するための必要技術を理解し、実習計画を立案する。（30時間）
- ③ 計画に沿って実習を進める。適宜、企業担当者に報告しフィードバックを受けながら、成果物を制作する。（75時間）
- ④ 最終プレゼンテーションに向け、成果物のブラッシュアップ、資料作成を進める。（30時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーション、及びフィードバックを受ける。（7.5時間）

2 実習の期間

2023年1月16日 ～ 2023年2月10日（20日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大6人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 〇〇 △雄（□□課 課長）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

株式会社〇〇〇〇ゲーム（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・

非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

名古屋国際工科専門職大学デジタルエンタテインメント学科「臨地実務実習Ⅱ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

株式会社〇〇〇〇ゲーム

（所在地・・愛知県名古屋市〇〇〇-××-××）

1 実習の内容

- ① オリエンテーションとして、実習説明、環境構築及び企業業務（コンテンツ、サービス）を理解する。（7.5時間）
- ② 既存業務の改善提案（サービス、プロセス等）をもとに、目的と実施手段、必要技術、計画をまとめる。（30時間）
- ③ 立案した計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5時間）

2 実習の期間

2023年10月4日 ～ 2023年11月16日（30日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大6人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 〇〇 △雄（□□課 課長）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

株式会社〇〇〇〇ゲーム（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・

非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

名古屋国際工科専門職大学デジタルエンタテインメント学科「臨地実務実習Ⅲ」実施計画

(No. xx)

臨地実務実習施設（主たる実習場所）

株式会社〇〇〇〇ゲーム

(所在地・・愛知県名古屋市△△区〇〇〇-××-××)

1 実習の内容

- ① オリエンテーションとして、本実習の目的、環境構築、業務内容の説明（業界説明と企業の位置や価値とビジネス、コンテンツ構築プロセスにおける受入部署の役割等）を理解する。（7.5時間）
- ② 扱っているサービスや構築プロセスを対象に、競合会社を意識した改善提案及び計画を立案する。（30時間）
- ③ 計画に基づき、改善に向けた実習を遂行する。中間発表に向けての準備及び発表を行い、フィードバックを受ける。（75時間）
- ④ フィードバックを受けて計画を修正し、修正後の計画に基づき実習を遂行する。（75時間）
- ⑤ 最終プレゼンテーションに向けて、成果物のブラッシュアップ及び資料作成を行う。（30時間）
- ⑥ 最終プレゼンテーションを行い、フィードバックを受ける。（7.5時間）

2 実習の期間

2024年7月18日 ～ 2024年9月5日（30日間）

土曜・日曜・祝日は休日とする。

3 一日当たりの実習時間

7時間30分（休憩時間を除く）

4 受け入れる学生の数

最大6人

5 実習指導者及び実習補助者の配置

第1期 主任指導者 〇〇 △雄（□□課 課長）

このほか、1記載の実習内容ごとに実習補助者を配置する。

6 成績評価の基準及び方法

事前・事後指導期間における課題と、各実習先事業者における実習指導者から担当教員に報告があった学生評価を参考とし科目評価を行う。実習先事業者における実習指導者の評価は、ルーブリック評価表を用い、実習先事業者から出された課題、提出物、勤務態度などに対し、評価する。

評価点は事前・事中（帰校日）・事後指導期間における課題の平均点：30%、ルーブリック評価表による評価点：70%とする。

7 担当教員による巡回指導等の実施

担当教員は、実習期間中に最低1回臨地実務実習施設を巡回し、実習生との面談および指導、実習指導者との情報交換等を行う。

8 実習生による日報の提出

実習生は、実習期間中、別に定める様式により日報を作成し、実習指導者の確認を経て、別に定める方法により担当教員に提出する。

9 雇用形態

株式会社〇〇〇〇ゲーム（以下「事業者」という。）は、実習生を以下の形態で受け入れる。

雇用型

・

非雇用型

10 実習生に対する報酬及び交通費支給等の取扱い

事業者は、実習生に対し、別に定めるところにより、交通費を支給する。

11 実習中の災害補償及び損害賠償責任

- ①実習生は、専門職大学が指定するインターンシップ保険（災害補償保険及び賠償責任保険）へ加入するものとする。
- ②実習中における実習生の事故等については、事業者の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。
- ③実習中における実習生による事業者又は第三者への損害については、実習生の故意又は重過失による場合を除き、実習生が加入するインターンシップ保険をもって補償に充てる。

12 知的財産権の帰属等の取扱い

- ①臨地実務実習の実施の過程で実習生が創出した発明等に係る知的財産権は、事業者に帰属するものとし、事業者は、社内規程に基づき、実習生に対し応分の報奨を与える。
- ②専門職大学又は実習生が、学会発表、論文発表その他の方法により実習生が創出した発明等について第三者に公表・開示しようとする場合は、事前に事業者の同意を得るものとする。

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発	AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発	AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発		
1	株式会社エイチーム	インターネットやスマートデバイスを通じた各種サービス事業(コンシューマー向けゲーム制作、比較サイト・専門通販サイトの企画・開発・運営)	AI, IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、BtoB, BtoCのWEBサービスの設計やプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	I IV V
2	株式会社エスワイシステム	システムコンサルティング、業務系・制御系などのソフトウェア開発、IT技術者の教育、ソリューション事業	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、IoTやアプリ、制御システムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	II III IV
3	サービス&セキュリティ株式会社	情報セキュリティ監視・運用・診断サービス・製品販売(エンドポイント/ネットワーク)、システム設計及びソフトウェア開発	AIの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、インターネット上で行う広告サービスの改善提案からコンテンツ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○			○			○			愛知県	II III IV
4	株式会社グランドデザイン	各種システム開発、ECアプリ制作パッケージ事業、2D・3D CG制作事業	AIの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AIを駆使したWEBマーケットおよびユーザーサポートのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。	○			○						愛知県	I IV V
5	株式会社コサウェア 名古屋支店	コンピュータソフトウェアの開発・販売、システム構築に関するコンサルティング	AI, IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。				○	○					愛知県	II III IV
6	株式会社トラフィック・シム	デジタル放送向け監視システム開発、コンピュータ関連ソフトウェア開発、コンピュータ関連ハードウェア開発	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ITシステムやIoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	II III IV
7	株式会社フォイス	システム・アプリケーションの受託開発事業、システムエンジニアリングサービス事業、WEBサイトの企画・制作・運用事業	AI, IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ITシステムやIoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発		
8	NTPシステム株式会社	自動車販売業をはじめとする各業界向けコンピュータソフトウェアの開発及び販売、情報処理サービス・通信回線及びその他システムによる情報提供サービス	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AIを駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
9	富士インフォックス・ネット株式会社	ITコンサルティング、ITインフラ設計・構築、クラウドサービス、業務アプリケーションの開発、AI・ブロックチェーン事業	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導と、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導が可能の実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	II III IV
10	サン電子株式会社	モバイルデータソリューション事業、エンターテインメント関連事業、その他(M2M事業、ゲームコンテンツ事業、業務支援ソリューション、O2Oソリューション)	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、同社サービスの改良提案・プロトタイプ制作などが可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	I II III IV V
11	株式会社アトラスコンピュータ	コンピュータソフトウェアの企画、設計、開発、輸出入及び販売 コンピュータ及びその周辺機器の設計、製造、輸出入及び販売 コンピュータソフトウェア、コンピュータ及びその周辺機器の保守	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ソフトウェア開発などのプロトタイプ制作が可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△		△	△		○	○		東海圏外	II III IV
12	株式会社クオラス	各種メディア広告取扱代理店業務、広告コンテンツ企画提案、コンサルティング等	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、プロモーション施策提案やコンテンツ制作などが可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△	△	△	○	○	○	東海圏外	I IV V
13	anbx株式会社	自社パッケージソフトの設計・開発・販売・メンテナンス、CRMシステムインテグレーション事業、電気通信事業および通信ネットワークの設計・販売・メンテナンス事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AIを駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため、本学の教育課程の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。				△	△		○	○		東海圏外	II III IV
14	グローバル・アスピレーションズ株式会社	システム開発・保守、コンサルティング業務、システムインテグレーション、クラウドインフラサービス、オフショア展開サービス、プロダクト販売、セミナー・勉強会のプロデュース・運営	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため、本学の教育課程の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。				△	△	△	○	○	○	東海圏外	II III IV

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボ外開発	AI戦略	IoTシステム	ロボ外開発	AI戦略	IoTシステム	ロボ外開発		
15	株式会社クレーブ	大規模システムの開発、ITコンサルティング、法人向けシステムエンジニア育成研修等のITサービス	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△		△	△		○	○		東海圏外	II III IV
16	株式会社コスメル	官公庁、医療、運輸、通信・放送・メディア向けITサービス、システム企画およびコンサルティング、プロジェクトマネージメント、システム設計、開発、運用・保守事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△		△	△		○	○		東海圏外	II III IV
17	株式会社ソアーンシステム	ITシステム開発(サーバ・DB・アプリケーション、携帯端末)/組み込みシステム開発(通信機器・制御機器・プリンタ)/簡易外観検査装置開発	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ITシステムや組み込みシステムなどのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示に対応可能な実習施設のため。	△	△	△							東海圏外	II III IV
18	株式会社モンスター・ラボ	RPAなどデジタルプロダクトの企画・開発、運用、音楽サービス、モバイルゲーム・アプリケーション開発	AI、IoT、ロボットの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システム開発、モバイルアプリケーション等の制作が可能のため。本学の教育課程の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。				△	△	△				東海圏外	I IV V
19	株式会社コスモ・コンピュータインダストリアルシステム	各業種向けシステム開発、スマートデバイス向けアプリ開発、次世代映像研究開発、海外ビジネス人材トレーニング事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能に基づき、ITシステムの開発やモバイルアプリのプロトタイプ制作までが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△		△	△		○	○		東海圏外	II III IV
20	株式会社意匠計画	3DCG・パース制作、商業施設・建築・イベント等のプレゼンテーションツールの制作	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、3DCG自動描画システムなどの提案からシステム開発までが可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△		△	△		○	○		東海圏外	I IV V
21	株式会社ケアリッツ・アンド・パートナーズ	介護事業者向けITシステムの提供、システム開発事業、介護事業全般	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、組み込み・制御系システム設計などのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△		△	△		○	○		東海圏外	I V

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発	AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発	AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発		
22	株式会社Aiming	オンラインゲームの制作、開発、運営、プロデュース	AIの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AIを駆使したゲームおよびユーザーサポートのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△			△			○			東海圏外	I IV V
23	株式会社アルタ (フィリピン支社)	IT戦略コンサルティング、ECショップサイト構築、Webアプリケーション開発、ポータルサイト運営など	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ECショップサイトやWebアプリケーションの機能追加提案やコンテンツ制作などが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。							○	○		国外	II III IV
24	PT.SYS INDONESIA	ITコンサルティング、各種システム開発、日本自動車部品メーカーのソフトウェア開発及び評価業務、IT設備の管理業務	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ソフトウェア開発や評価業務の改善提案からプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○	国外	II III IV
25	フォイスベトナム有限公司	システム、アプリケーションの受託開発事業、オフショア・ラボ開発事業、ベトナム国内向けプロダクトサービス事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システム開発の提案からプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○		国外	II III IV
26	Cosmo ITS, Inc.	各業種向けシステム開発、スマートデバイス向けアプリ開発、次世代映像研究開発、海外ビジネス人材トレーニング事業	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能に基づき、ITシステムの開発やモバイルアプリのプロトタイプ制作までが可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。							○	○		国外	II III IV
27	Hitachi Consumer Products (Thailand), Ltd. (日立グローバルソリューションズ株式会社)	タイやASEAN諸国向けの家電製品の製造	IoTの専攻分野にもとづく知識・技能から、様々な電子機器などのプロトタイプ制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。								○		国外	II III
28	TAXAN MEXICO S.A. de C.V. (加賀電子株式会社(メキシコ))	EMS事業及び電子部品・半導体の販売など	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、加賀電子株式会社製品の差別化ポイントの分析、他社競合製品の調査などを行い、販売促進用ツールなどの制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○	国外	II III

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発	AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発	AI戦略	IoTシステム	ロボテック開発		
29	KAGA ELECTRONICS (USA) INC. (加賀電子株式会社 (USA))	市場調査、加賀電子株式会社製造の電子部品の輸出入及び販売	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、EMS事業における製造工程の業務改善の提案から改善案のプロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○	○	国外	II III
30	KAGA AMUSEMENT MALAYSIA SDN.BHD. (加賀アミューズメント株式会社)	アミューズメント機器の販売、保守サービス及びアミューズメント施設の運営など	ロボットの専攻分野にもとづく知識・技能から、機器の保守サービス補助が可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。									○	国外	II III
31	KAGA COMPONENTS (MALAYSIA) SDN.BHD. (加賀マイクロソリューション株式会社)	民生用から産業用までの各種電源機器および電子機器完成品の開発、製造、販売及び基板アッセンブル等の受託	AI, IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システム開発の提案からプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。							○	○		国外	II III
32	株式会社 フューレックス	メカトロニクスソリューション事業、ビジネスソリューション事業、ITソリューション事業	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、メカトロニクス事業におけるプロトタイプ制作などが可能なため。本学の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導が可能な実習施設のため。					○	○	○			愛知県	II III IV
33	株式会社 ブレインゲート	ソフトウェア設計・開発(制御系・組込系、Web系、オープン系)、ITエンジニア育成事業、パッケージソフト販売、RPA事業、ITコンサルティング事業	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、制御システムやIoT技術を駆使したプロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	II III IV
34	株式会社 テクス	流通業向け業務・基幹システムの開発・販売、パッケージソフトの企画開発・販売、SaaSクラウド事業、受託開発事業	AIの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、流通業向けシステムの一部にAIを活用したモジュールのプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○				○			○		愛知県	II III IV
35	株式会社 ビコナレッジ	ソフトウェア・システム開発・構築・運用、ネットワーク構築・運用・保守、データサービスなど	AI, IoTそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、AI・IoT技術を駆使したシステムの改修、およびプロトタイプ制作が可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○			○	○		○	○	愛知県	II III IV

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発		
36	株式会社エヌ・メルクス	コンピュータソフトウェアの制作・販売、システム開発、制作技術者の養成、人材育成・スクール事業	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、制御システムやIoT技術を駆使したソフトウェア制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○				愛知県	II III IV
37	旭情報サービス株式会社	ネットワークサービス(企業内のITインフラ構築・運用・管理・システム導入・ソフトインストール)、システム開発(オープン系・汎用系の企画、開発、設計)、システム運用	AI, IoT, ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を駆使したサービスの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○		愛知県	II III IV
38	株式会社コスモインズ	ITソリューションビジネス、ソーラ発電システム設計・施工・販売、教育事業	AIの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIを利用したシステム改修、プロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○			○			○			愛知県	II III IV
39	株式会社ベネフィット	コンピュータシステムのコンサルティング、スマートフォンアプリ・ソフトウェアの設計及び開発、システム運用・保守	AIの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIを利用した業務アプリケーションの改修、プロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○			○			○			愛知県	II III IV
40	株式会社サンテック	組込ソフトウェア制作(工作機械・自動販売機制御システム・各種組込機器制御システム・車載コンピュータ)、業務系ソフトウェア制作	IoT, ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、組込み・制御系ソフトウェア技術を駆使したプロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○	○			○		○		愛知県	II III IV
41	株式会社シーエスイー	ソフトウェア設計・開発、ハードウェア設計・開発、電気通信設備工事、ネットワーク・サーバの設計構築、IT機器メンテナンス	AI, IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を駆使したデバイスの開発、サービスの改修などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
42	株式会社ブリッツゲート	スマートフォンアプリ開発、AI/AR/VRシステム、WEBシステム開発	AIの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システムの一部にAIを活用したモジュールのプロトタイプ制作が可能なため。実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。				○			○			愛知県	I II III IV V

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発		
43	株式会社明和eアック	電機・FA制御事業、IT・IoTシステム事業、ロボットメカトロシステム事業、開発・AI画像検査等	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、画像識別AIやロボット制御システムの改修・プロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○				愛知県	II III IV
44	株式会社ネクス・ソリューションズ	コンピュータのソフトウェアおよびシステムの設計・開発・販売・保守、コンサルティング業務	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を駆使したソフトウェア・サービスの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
45	株式会社イエス	ソフトウェア開発、ネットワークシステムコンサルティング、CADアプリケーション開発、コンピュータ及び周辺機器販売	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を用いたネットワークサービスの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
46	名古屋総合システム株式会社	システム開発、ソフトウェアプログラムの販売・導入サービス、クラウドサービス、システム保守・サポートサービス	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を駆使したドライブレコーダーやシステムの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
47	株式会社システムマネジメント	ソフトウェア開発、システム基盤構築、AI/IoTの基盤構築と導入支援、インフラ・ネットワークの構築・運用	AI、IoTそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIを利用した流通サービスの改修・プロトタイプ制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
48	株式会社バイナス	FAロボットの開発・製造・販売、工業教育システムの設計・製造・販売	IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、IoTや制御技術を駆使したロボットの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○	○		○	○		○	○	愛知県	II III IV
49	株式会社総合システムリサーチ	制御システム開発、基幹系・WEBシステム開発	IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、組込み・制御技術を駆使したソフトウェアの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○	○		○	○		○	○	愛知県	II III IV

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発	AI戦略	IoTシステム	ロボット開発		
50	株式会社アテック	機械設計・電子設計・電気設計・制御ソフトウェア開発・通信およびネットワーク構築	IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、組み込み・制御系システムのプロトタイプ制作などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○	○							愛知県	II III IV
51	日本システム開発株式会社	エンタープライズシステム開発(アプリケーション・業務支援など)、組み込みソフトウェア開発(車載ECU・産業用計測機器など)、ソフトウェア品質評価	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT、ロボット技術を駆使したサービスの改修・制作などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	II III IV
52	スターテクノ株式会社	産業用自動化・省力化機器の開発・設計・製造・販売、ロボットシステムインテグレーター	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT、ロボット技術を駆使した産業用ロボットシステムのセッティング・制作などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	II III IV
53	株式会社シイテム・シイ	マーケティング事業、顧客商品に関するマニュアル制作・印刷サービスの提供	AI、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやロボット技術を駆使したサービスの改修・制作などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	I IV V
54	株式会社ホワイトホールラボ	デジタルコンテンツ・デジタルサイネージの制作、体験型展示システム等の制作、多言語ガイドシステムの開発・販売	AI、IoT、ロボットそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を駆使した体験型展示システムの制作などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	I IV V
55	富士特殊紙業株式会社	グラビア印刷による食品用パッケージの製造・販売	AI、IoTの専攻分野にもとづく知識・技能から、AIやIoT技術を駆使した製造ライン・印刷システムの改修などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○		○	○		○	○		愛知県	II III IV
56	株式会社石田大成社	印刷・セールスプロモーションなどの企画提案、WEBサイト構築、デジタルコンテンツ制作、マニュアル制作	AIの専攻分野にもとづく知識・技能から、サービスの改修・制作などが可能なため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○			○			○			愛知県	I II III IV V

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-1

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 情報工学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習 I II の東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習 I			臨地実務実習 II			臨地実務実習 III			実習先所在地	バリューチェーン
				AI戦略	IoTシステム	ロボ開発	AI戦略	IoTシステム	ロボ開発	AI戦略	IoTシステム	ロボ開発		
57	アベイズム株式会社	デジタルコンテンツ制作、システム開発、製品マニュアル編集、エレクトロニクスデザイン	AIの専攻分野にもとづく知識・技能から、サービスの改修・制作などが可能なため。本学の教育課程の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。				○						東海圏外	II III IV

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-2

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモ/づくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 デジタルエンタテインメント学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習ⅠⅡの東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習						実習先所在地	バリューチェーン
				ゲーム70デューズ	CG7ニマーシオン	ゲーム70デューズ	CG7ニマーシオン	ゲーム70デューズ	CG7ニマーシオン		
1	株式会社イルカ名古屋スタジオ	ゲーム開発、ゲーム等リアルタイム技術を用いたCG映像制作、アプリ・コンテンツの企画・制作、テレビ番組・WEB向けプロモーション番組などの企画・制作 キャラクター&メカニックデザイン、コンセプトアートの制作、CGによるデジタルコミックの企画・制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作や映像などの制作が可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	愛知県	I IV V
2	株式会社エイチーム	インターネットやスマートデバイスを通じた各種サービス事業(コンシューマー向けゲーム制作、比較サイト・専門通販サイトの企画・開発・運営)	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作や映像などの制作が可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	愛知県	I IV V
3	サービス&セキュリティ株式会社	情報セキュリティ監視・運用・診断サービス、製品販売(エンドポイント/ネットワーク)、システム設計及びソフトウェア開発	ゲーム開発の専攻分野で習得する技術、知識に基づき、チュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能であるため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○		○		○		愛知県	II III IV
4	サン電子株式会社	モバイルデータソリューション事業、エンターテインメント関連事業、その他(M2M事業、ゲームコンテンツ事業、業務支援ソリューション、O2Oソリューション)	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作やゲーム開発などが可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	愛知県	I II III IV V
5	ナツメアタリ株式会社	家庭用ゲームスマホゲーム開発事業、遊技機開発事業、ゲーミングマシン開発事業ほか、CGコンテンツ制作、Webおよび携帯関連コンテンツの企画・開発・運営	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作や映像などの制作が可能のため、本学の教育課程の実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。			○	○	○	○	愛知県	I IV V
6	株式会社アニメ	3dsmax、MAYAなどを使用した3DCG制作、ゲームグラフィック、実写合成、及びコンピュータソフトウェア制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、コンピュータグラフィックデザイン制作やソフトウェアの開発、ゲーム開発などが可能であるため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△	○	○	東海圏外	I IV V
7	株式会社オー・エル・エム	アニメーション、アニメーション映画の企画・制作	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、CMや博展映像、プロモーション用のCG・映像などの制作が可能のため、本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		△		△		○	東海圏外	I IV V

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-2

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 デジタルエンタテインメント学科

○：対象施設 △：予備施設(実習ⅠⅡの東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習						実習先所在地	バリューチェーン
				ゲーム70 デュース	CG7ニーマーソ	ゲーム70 デュース	CG7ニーマーソ	ゲーム70 デュース	CG7ニーマーソ		
8	株式会社意匠計画	3DCG・パース制作、商業施設・建築・イベント等のプレゼンテーションツールの制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、建築物の3DCGデータを自動生成するプログラムなどの開発ツールの作成や、3DCGのパース制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△	○	○	東海圏外	I IV V
9	株式会社カラクリズム	スマートフォン向けアプリの企画・開発 家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発 国内ゲームの輸出・海外発売支援	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリや家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発などが可能であるため。実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。			△	△	○	○	東海圏外	I IV V
10	株式会社オラス	各種メディア広告取扱代理店業務、広告コンテンツ企画提案、コンサルティング等	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作や映像などの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△	○	○	東海圏外	I IV V
11	株式会社グリオグループ	CGを使用したゲーム・映画・CM・TVアニメーション・展示映像・アミューズメント機器などの映像・データ制作、およびそれに関連する企画制作業務全般	ゲーム、CG専攻分野で取得する技術、知識に基づき、CG映像、アニメーション、CM等の制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△	○	○	東海圏外	I IV V
12	株式会社クリップ	大規模システムの開発、中小企業向けのITコンサルティング システムエンジニア育成研修等のITサービス	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、システムエンジニア育成研修用コンテンツや、チュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△		△		○		東海圏外	II III IV
13	株式会社クロスフィールド	スマートフォン向けゲームアプリの企画・開発・運営	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けゲームアプリなどの制作が可能であるため。本学の教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。					○		東海圏外	I IV V
14	株式会社サクス	スマートフォン・PC・家庭用ゲーム、遊戯機ソフトの開発および販売、アニメーション・映像作品の制作、ビジネスソリューションソフトの制作および販売	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリや家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらのいずれの指導にも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△	○	○	東海圏外	I IV V

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-2

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 デジタルエンタテインメント学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習ⅠⅡの東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	バリューチェーン						実習先所在地	バリューチェーン	
				ゲーム70 デュース	CG7ニマーヨ	ゲーム70 デュース	CG7ニマーヨ	ゲーム70 デュース	CG7ニマーヨ			
15	神中央薬品株式会社	TV番組・CM・映画・広告などにおけるCG映像、アニメーションの企画・制作	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、CG、CGアニメーションの企画および制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を体験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		△		△			○	東海圏外	I IV V
16	株式会社dr awiz	映画、ゲーム映像、TVC M、ライブ・イベント映像、PVなど、CGを中心とした映像制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、デジタルエンタテインメントコンテンツの企画制作や映像などの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を体験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△		○		東海圏外	I IV V
17	株式会社モンスターラボ	RPAなどデジタルプロダクトの企画・開発・運用、音楽サービス、モバイルゲーム・アプリケーション開発	ゲーム、CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、モバイルゲーム・アプリケーションの制作が可能であるため。本学の教育課程の実習科目で産学連携等を体験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。				△	△			東海圏外	I IV V
18	株式会社オー・エル・エム・デジタル	デジタルアニメーションコンテンツの企画・制作	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、CMや博展映像、プロモーション用のCG・映像などの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を体験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		△		△			○	東海圏外	I IV V
19	株式会社ヘキサドライブ	コンピュータゲームの企画・開発・販売、デジタルコンテンツの企画・開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、遊戯機向けアプリや家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を体験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△		○	○	東海圏外	I IV V
20	株式会社Aiming	オンラインゲームの制作、開発、運営、プロデュース	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、オンラインゲームなどの制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を体験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	△	△	△	△		○	○	東海圏外	I IV V
21	Hitachi Consumer Products(Thailand),Ltd.(日立グローバルソリューションズ株式会社)	タイやASEAN諸国向けの家電製品の製造	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、家電製品製造工程のチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能であるため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。						○	○	国外	II III

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-2

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 デジタルエンタテインメント学科

○：対象施設 △：予備施設(実習ⅠⅡの東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	バリューチェーン						実習先所在地	バリューチェーン	
				ゲーム70 デュース	CG7ニマーヨ	ゲーム70 デュース	CG7ニマーヨ	ゲーム70 デュース	CG7ニマーヨ			
22	TAXAN MEXICO S.A. de C.V. (加賀電子株式会社(メキシコ))	EMS事業及び電子部品・半導体の販売など	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、EMS事業における製造工程のチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○		国外	Ⅱ Ⅲ
23	KAGA ELECTRONICS(USA) INC. (加賀電子株式会社(USA))	市場調査、加賀電子株式会社製造の電子部品の輸出入及び販売	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、加賀電子株式会社製造のアミューズメント機器の差別化ポイントの分析、他社競合製品の調査などが可能なほか、CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、加賀電子株式会社製品の販売促進映像などが制作可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○			国外	Ⅱ Ⅲ
24	KAGA AMUSEMENT MALAYSIA SDN.BHD. (加賀アミューズメント株式会社)	アミューズメント機器の販売、保守サービス及びアミューズメント施設の運営など	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、同社商品の差別化ポイントの分析、他社競合製品の調査から普及活動の映像制作などが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○			国外	Ⅱ Ⅲ
25	KAGA COMPONENTS (MALAYSIA) SDN.BHD. (加賀マイクロソリューション株式会社)	民生用から産業用までの各種電源機器および電子機器完成品の開発、製造、販売及び基板アッセンブル等の受託	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、各種電源機器および電子機器製造工程のチュートリアルツールなどを、ゲームプログラムやCGを用いて試作することが可能なため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○	○		国外	Ⅱ Ⅲ
26	Ateam Vietnam Col.Ltd.	インターネットやスマートデバイスを通じ、消費者向けゲームやアプリの企画・開発・運営	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、コンシューマ向けスマートフォン向けアプリや家庭用ゲーム機向けゲームソフトの企画・開発などが可能であるため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。					○	○		国外	Ⅰ Ⅳ Ⅴ
27	株式会社アイエンター	システムコンサルティング・開発・構築・運用/スマートフォンアプリ企画・構築・運用/ IoT/XR(VR・MR・AR)/AI/Drone/RPA/ビッグデータ解析 UI・UXデザイン/動画制作/スマートフォン向けカジュアルゲーム開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリや動画などの制作・開発などが可能であるため。本学の教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導に対応可能な実習施設のため。					○	○		国外	Ⅱ Ⅲ Ⅳ
28	SQUARE ENIX,Inc.	Planpping,development,publishment and sale of entertainment products and services.Planning,development and sale of derivative products of the Group's Intellectual Properties	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、グループの知的財産に関する考え方に触れながら、エンタテインメント製品およびサービスの企画・開発・制作が可能であるため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。					○			国外	Ⅰ Ⅳ Ⅴ

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-2

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 デジタルエンタテインメント学科

○: 対象施設 △: 予備施設(実習ⅠⅡの東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	バリューチェーン						実習先所在地	バリューチェーン	
				ゲームアプリ ゲーム	CG7 キャラクター	ゲームアプリ ゲーム	CG7 キャラクター	ゲームアプリ ゲーム	CG7 キャラクター			
29	株式会社Aiming(台湾スタジオ)	オンラインゲームの制作、開発、運営	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、オンラインゲームなどの制作が可能のため。本学の教育課程の終盤にある学生に対し、相応に程度の高い要求をしながら指導することが可能な実習施設のため。								国外	I IV V
30	exsa株式会社	3DCG・2Dアニメーションを使用した映像の企画・制作、モバイルアプリケーションコンテンツの企画・制作、遊戯機の企画・制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ゲームアプリケーション制作やCG動画などの制作・開発などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○		愛知県	I IV V
31	株式会社ゲームループ	家庭用ゲーム機・スマートフォンのアプリケーション開発、スポーツ用シミュレーターゲームの開発	ゲームの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリ開発の制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導に対応可能な実習施設のため。	○		○		○			愛知県	I IV V
32	株式会社マイクロキャビン	アミューズメント用ソフトウェアの企画開発、遊戯機用ソフトウェアの企画開発、ソフトウェア開発上の品質管理システム制作	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、アミューズメント用ソフトウェアなどの制作・開発などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○		三重県	I IV V
33	株式会社日本ソフトウェア	エンターテインメント・コンテンツの開発、ゲーム・コンピュータソフトウェアの企画・開発・製造・販売	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートデバイス向けアプリの制作やCGアニメーションの制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○		岐阜県	I IV V
34	SAT-BOX株式会社	オリジナルゲーム・スマートフォンアプリの企画・開発・販売、コンシューマーゲームの企画・開発・販売、その他スマートフォンアプリ開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリやCGキャラクター制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○		愛知県	I IV V
35	株式会社ドラス	オリジナルゲーム・ゲームアプリの企画・開発・販売、ゲーム・遊戯機関連の委託開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、ゲームプログラムの開発やCGアニメーションの制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○		愛知県	I IV V

臨地実務実習施設の選定理由とコース配置

資料38-2

各実習施設の事業概要と選定理由、対応するコース、および資料6で説明したモノづくり産業におけるバリューチェーンの対応区分を示している。これをもとに学生の希望にあった実習先を割り当てる。



工科学部 デジタルエンタテインメント学科

○：対象施設 △：予備施設(実習ⅠⅡの東海圏外施設)

施設番号	施設名	事業概要	選定理由	臨地実務実習Ⅰ			臨地実務実習Ⅱ			臨地実務実習Ⅲ			実習先所在地	バリューチェーン
				ゲーム/ロ デュース	CG/マー ション	ゲーム/ロ デュース	CG/マー ション	ゲーム/ロ デュース	CG/マー ション	ゲーム/ロ デュース	CG/マー ション			
36	株式会社デジタル	印刷業、印刷通販サイト運営、新サービス開発、システム開発、スマホアプリゲーム開発	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートフォン向けアプリの企画立案やCGキャラクター制作などが可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	岐阜県	I IV V	
37	ワンダーブレード株式会社	スマートデバイス向けフレネイティブアプリ・ゲームの企画・開発・運営・販売	ゲーム、CGそれぞれの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、スマートデバイス向けアプリの制作やCGアニメーションの制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。	○	○	○	○	○	○	○	○	愛知県	I IV V	
38	株式会社インパクト	広告・宣伝全般にわたる企画・デザイン制作、WEB・動画などのプロモーション制作	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、広告用画像のCG編集、動画制作などのプロトタイプ制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。			○		○			○	愛知県	I IV V	
39	株式会社ホワイトホールラボ	デジタルコンテンツ・デジタルサイネージの制作、体験型展示システム等の制作、多言語ガイドシステムの開発・販売	ゲーム、CGのそれぞれの専攻分野にもとづく知識・技能から、CGを駆使したサイネージ、ゲーム性のある体験型展示システムの制作などが可能なため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○			○		愛知県	I IV V	
40	富士特殊紙業株式会社	グラビア印刷による食品用パッケージの製造・販売	CGの専攻分野で習得する技術、知識に基づき、印刷用画像CG編集などのプロトタイプ制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○			○		愛知県	II III IV	
41	株式会社シーエム・シー	マーケティング事業、顧客商品に関するマニュアル制作・印刷サービスの提供	CGの専攻分野で取得する技術、知識に基づき、広告用印刷物のCG編集、サイネージ向けの映像などのプロトタイプ制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○			○		愛知県	I IV V	
42	株式会社石田大成社	印刷・セールスプロモーションなどの企画提案、WEBサイト構築、デジタルコンテンツ制作、マニュアル制作	CGの専攻分野で取得する技術、知識に基づき、広告用印刷物のCG編集、WEBサイト向けの映像編集などのプロトタイプ制作が可能であるため。本学の教育課程の比較的早期段階にある学生に対する技術指導や課題提示、実習科目で産学連携等を経験してきた学生に対する適切な難度の目標設定指導、教育課程の終盤にある学生に対する相応に程度の高い要求をしながらの指導、いずれにも対応可能な実習施設のため。		○		○			○		愛知県	I II III IV V	

臨地実務実習施設の確保状況

学部	工科学部			
学科	情報工学科		デジタルエンタテインメント学科	
定員	80名		40名	
科目	確保数	確保比率	確保数	確保比率
臨地実務実習Ⅰ	153	191%	83	208%
臨地実務実習Ⅱ	167	209%	96	240%
臨地実務実習Ⅲ	173	216%	109	273%

(人)

学部	工科学部									
学科	情報工学科						デジタルエンタテインメント学科			
コース	AI戦略コース		IoTシステムコース		ロボット開発コース		ゲームプロデュースコース		CGアニメーションコース	
履修学生数上限	40名		40名		20名		30名		30名	
科目	確保数	確保比率	確保数	確保比率	確保数	確保比率	確保数	確保比率	確保数	確保比率
臨地実務実習Ⅰ	139	348%	132	330%	63	315%	64	213%	80	267%
臨地実務実習Ⅱ	153	383%	143	358%	70	350%	77	257%	90	300%
臨地実務実習Ⅲ	156	390%	152	380%	64	320%	90	300%	91	303%

(人)

実習期間		年 月 日～ 月 日							
		具体的な評価規準	評価資料	評価基準			評価		
				10点	6点	2点	自己	指導担当者	
1	関心・意欲・態度	① 事前調査において、実習先事業者の事業内容や組織体系、さらに実習期間中に体得すべき内容を理解している	事前学習内容	事前調査によって、実習先事業者の事業内容や組織体系を十分に把握し、実習期間中に体得すべき内容を十分に理解している	事前調査によって、実習先事業者の事業内容や組織体系を大まかに把握し、実習期間中に体得すべき内容を理解している	事前調査による実習先事業者の事業内容や組織体系を十分に把握しておらず、実習期間中に体得すべき内容の理解も不十分である			
		② ビジスマナーを身につけている	実習日誌 業務内容	ビジスマナー面で、ほとんど問題はみられない	ビジスマナー面で、大きな問題はみられない	ビジスマナー面において、目につく点が多い			
2	専門知識	③ 実習先の扱うサービスや製品、また、それらを生み出すためのツールやシステムを理解している	実習日誌 対話	実習先の製品・サービス、また、それらを生み出すために必要なツールやシステムについて十分に理解している	実習先の製品・サービス、また、それらを生み出すために必要なツールやシステムを大まかに理解している	実習先の製品・サービス、また、それらを生み出すために必要なツールやシステムについての理解が不十分である			
		④ 実習先の業務プロセスを把握している		実習先の業務プロセスを十分に把握し、それを説明できる	実習先の業務プロセスを大まかに把握している	実習先の業務プロセスの把握が不十分である			
3	専門技術・組織行動	⑤ 実習先における課題を理解し、成果物作成に向けたポイントを整理することができる	業務内容 報告内容	実習先における課題を十分に理解し、成果物作成に向けたポイントを速やかに整理することができる	実習先における課題を理解し、成果物作成に向けたポイントを徐々に整理することができる	実習先における課題がなかなか理解できず、ポイントも整理できない			
		⑥ 期日までに成果物を完成させることができる		十分なスケジュール感をもって、期日までに成果物を完成させることができる	期日までに成果物を完成させることができる	期日までに成果物を完成させることができない			
4	表現	⑦ プレゼンテーション機会を通じて、実習体験で修得した知識・技術と、次年度の課題を整理できる	報告内容	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、次年度に活かせるように体系的に整理することができる	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、整理することができる	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、しっかりと整理することができない			
指導担当者氏名：				担当教員氏名：		学生氏名：		点	点

※教育課程連携協議会の意見を踏まえ、臨地実務実習に関して大きな変更が生じた場合、評価項目についても適切に見直す。

実習期間		年 月 日～ 月 日						
		具体的な評価規準	評価資料	評価基準			評価	
				10点	6点	2点	自己	指導担当者
1	意欲・態度	① ビジネスマナーを守り、協調的な行動がとれる	実習日誌 業務内容	実習先においてマナー面での問題はほとんどみられず、高い協調性をもって実習に取り組むことができる	実習先においてマナー面での問題はさほどみられず、協調性をもって実習に取り組むことができる	実習先においてマナー面で問題が散見され、協調性に欠ける行動も観察される		
2	専門知識	② 実習先が抱える製品・サービス、プロセスなどにかかる問題点を分析できる	実習日誌 対話	実習先が抱える製品・サービス、プロセスなどにかかる問題点について、局所的でなく、全体を俯瞰しながら分析できる	実習先が抱える製品・サービス、プロセスなどにかかる問題点について、部分最適レベルの分析ができる	実習先が抱える製品・サービス、プロセスなどにかかる問題点について、ほとんど分析ができない		
		③ 実習先が抱える問題の解決案を提示できる		実習先が抱える問題点の解決案を複数提示できる	実習先が抱える問題点の解決案をひとつでも提示できる	実習先が抱える問題点の解決案を提示できない		
3	専門技術・組織行動	④ 実習先が抱える問題を解決する手法やツール（のプロトタイプ）を探索・考案できる	業務内容 報告内容	実習先が抱える問題を解決する手法やツール（のプロトタイプ）を、独力で探索・考案できる	実習先が抱える問題を解決する手法やツール（のプロトタイプ）を、助言等を受けながら探索・考案できる	実習先が抱える問題を解決する手法やツール（のプロトタイプ）を、助言等を受けても探索・考案できない		
		⑤ 自分が担当するプロセスの要求条件を理解し、スケジュール通りに業務を遂行できる		自分が担当するプロセスの要求条件を十分に理解し、スケジュールに余裕をもって業務を遂行できる	自分が担当するプロセスの要求条件をほぼ理解し、期日を守って業務を遂行できる	自分が担当するプロセスの要求条件についての理解が不十分であり、期日に合わせて業務を遂行できない		
4	表現	⑥ プレゼンテーション機会を通じて、実習体験で修得した知識・技術と、次年度の課題を整理できる	報告内容	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、次年度に活かせるように体系的に整理することができる	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、整理することができる	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、整理することができない		
指導担当者氏名：			担当教員氏名：		学生氏名：			
							点	点

※教育課程連携協議会の意見を踏まえ、臨地実務実習に関して大きな変更が生じた場合、評価項目についても適切に見直す。

ルーブリック評価（臨地実務実習Ⅲ）

氏名

実習期間		年 月 日～ 月 日						
		具体的な評価規準	評価資料	評価基準			評価	
				10点	6点	2点	自己	指導担当者
1	意欲・態度	① ビジスマナーを守り、協調的な行動がとれる	実習日誌 業務内容	実習先の若手職員と比較してもマナー面で見劣りすることはなく、また、非常に高い協調性をもって実習に取り組むことができる	実習先においてマナー面での問題はほとんどみられず、高い協調性をもって実習に取り組むことができる	実習先においてマナー面で問題が残り、協調性に欠ける行動も観察される		
2	専門知識	② 実習先が抱える問題点について、複数の解決案の中から最適解を導くことができる。	実習日誌 対話 業務内容 報告内容	実習先が抱える問題点について、複数の解決案を示し、独力で論理的に最適解を導くことができる。	実習先が抱える問題点について、複数の解決案を示し、助言などを受けて最適解を導くことができる	実習先が抱える問題点について、解決案を示すまでに時間がかかり、助言などを受けても最適解を導くことができない		
		③ 問題解決に必要な手法やツールを探索・考案できる		実習先が抱える問題を解決する手法やツールを、独力で速やかに探索・考案できる	実習先が抱える問題を解決する手法やツールを、探索・考案できる	実習先が抱える問題を解決する手法やツールを、探索・考案するのが困難である		
3	専門技術・組織行動	④ 最適解を用いて、部分的であってもプロトタイプを実現し、評価することができる	実習日誌 対話 業務内容 報告内容	最適解を用いて、ほぼ全面的にプロトタイプを実現し、評価することができる	最適解を用いて、部分的にとどまるがプロトタイプを実現し、評価することができる	部分的にとどまるものであっても、プロトタイプを実現することができない		
		⑤ 実現したプロトタイプへの評価を理解し、修正を加えることができる		実現したプロトタイプへの評価を理解し、独力で修正を加えてより良い問題解決を生むことができる	実現したプロトタイプへの評価を理解し、助言などを受けて修正を加えることができる	実現したプロトタイプへの評価を十分に理解できず、修正を加えることができない		
		⑥ 自分が担当するプロセスの要求条件を理解し、スケジュール通りに業務を遂行できる		自分が担当するプロセスの要求条件を十分に理解し、スケジュールに余裕をもって業務を遂行できる	自分が担当するプロセスの要求条件をほぼ理解し、期日を守って業務を遂行できる	自分が担当するプロセスの要求条件について理解が不十分であり、期日に合わせて業務を遂行できない		
4	表現	⑦ 実習体験を振り返り、修得した知識・技術や、実務経験などを整理できる	報告内容	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、卒業後に活かせるように体系的に整理することができる	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、整理することができる	実習体験を通じて修得した知識・技術、プロジェクトの進め方、反省点などを、整理することができない		
指導担当者氏名:			担当教員氏名:		学生氏名:			
							点	点

※教育課程連携協議会の意見を踏まえ、臨地実務実習に関して大きな変更が生じた場合、評価項目についても適切に見直す。

巡回計画(臨地実務実習)(案)

学部	学科	科目名	資料番号	ページ番号
工科学部	情報工学科	臨地実務実習Ⅰ	41-2	2 ～ 3
工科学部	情報工学科	臨地実務実習Ⅱ	41-3	4 ～ 5
工科学部	情報工学科	臨地実務実習Ⅲ	41-4	6 ～ 9
工科学部	デジタルエンタテインメント学科	臨地実務実習Ⅰ	41-5	10
工科学部	デジタルエンタテインメント学科	臨地実務実習Ⅱ	41-6	11
工科学部	デジタルエンタテインメント学科	臨地実務実習Ⅲ	41-7	12 ～ 15

工科学部 情報工学科 2年

臨地実務実習 I

通番	施設番号	施設名	所在地	2023年 1月														2023年 2月																		
				15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
				日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木	金	土	日	月	火	水	木
36	51	日本システム開発株式会社	愛知県			①																														
37	52	スターテクノ株式会社	愛知県			①																														
38	53	株式会社シイエム・シイ	愛知県			①																														
39	54	株式会社ホワイトホールラボ	愛知県			①																														
40	55	富士特殊紙業株式会社	愛知県			①																														
41	56	株式会社石田大成社	愛知県			①																														

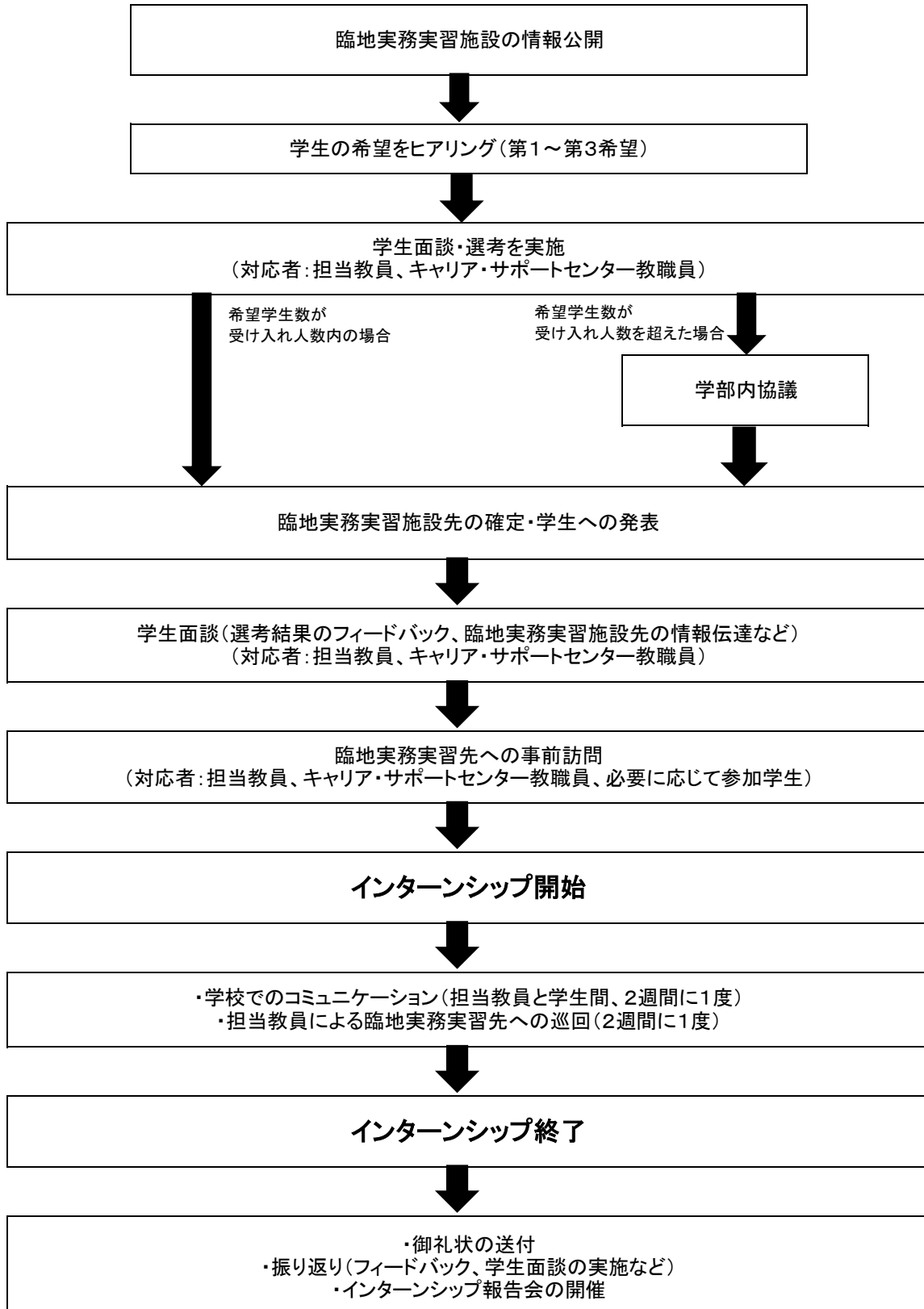
「出」 校舎での状況確認・フォロー 指導教員 A 村松 B 竹尾 C 水野 D 加藤 E 高柳 ①②キャリア・サポートセンターによる実習先確認(TEL)
 (予備) 実習希望者が居り、参加資格があると教員が認めた場合は別途訪問する教員を割り当てる
 「予定人数」 巡回計画作成のため、定員人数分の実習先を仮で割り当てている

承諾人数	予定人数
3	3
5	3
2	2
3	3
3	2
2	2
153	80

承認人数計 予定人数計

コース		
AI戦略	IoTシステム	ロボット開発
○	○	○
○	○	○
○	○	
○	○	
○	○	
○		

臨地実務実習フローチャート



目 次

I.	現場実習の心得	1
II.	事前準備	1
III.	現場実習中の注意点	2
IV.	現場実習後	3
V.	実習日誌	3
VI.	実習の記録（各種書式）	4

付表

1. 実習日誌
2. 自己評価表
3. 実習出席表

I. 現場実習の心得

1. 実習先の長、実習指導者の指示や指導には、誠実に従うこと。
2. 常に、指導を受けている立場であるという自覚を持って行動し、積極的な学習意欲を持ち、謙虚に学ぶ態度を徹底すること。
3. 実習にあたっては、単に実践技能を修得するだけでなく、実習先へ貢献する、という気遣いを忘れないこと。
4. 実習中に何らかの問題が生じた場合には、早期に実習指導者に報告を行い指示を仰ぐこと。
5. 実習先での処遇や実習内容について、SNS等で発信したりしないこと。
6. 実習先以外での会話内容などには十分注意をすること。また、守秘義務を徹底すること。

II. 事前準備

1. 学内オリエンテーション
実習の心構え・必要書類・必要な手続きなどをよく理解し、実習に関する認識を深めること。
2. 実習先でのオリエンテーション
 - 1) 実習生は、配属が決まったら担当教員の指示によって、必要に応じて実習先に事前訪問し、オリエンテーションを受けること。
 - 2) 実習先への行き方や所要時間を前もって調べておくこと。
 - 3) できる範囲で実習先についての予備知識をつけておくこと。
 - 4) 必要書類・必要な持ち物などについても、確実に確認をしておくこと。
 - 5) 実習に差し支えないよう、事前に健康管理を充分に行っておくこと。
(体調不良による欠席は当然公欠にならない。単位認定に大きく影響するため、留意のこと)

Ⅲ. 現場実習中の注意点

1. 持ち物

- 1) 実習要項
- 2) メモ帳（ポケットに入るぐらいの大きさのものが良い）
- 3) 必要資料・書類
- 4) 筆記用具
- 5) 健康保険証、またはその写し
- 6) 学生証
- 7) 名札
- 8) 上履きなど（実習先の指示に従うこと）

2. 服装

- 1) 実習先にふさわしく、清潔で落ち着いた印象の服装を心がけること。
- 2) ヘアスタイルは清潔感のあるものとし、女子はマニキュア・伸ばした爪・華やかな化粧・およびアクセサリーなどは避けること。

3. 実習時間中

- 1) 1日の実習時間については、実習先の一般職員の就業規則に準ずる。
- 2) 実習開始時・終了時の挨拶を徹底し、特に終了時は、必ず許可を得てから帰ること。
- 3) 実習時間を厳守し、遅刻・早退・欠席は、絶対にしないこと。やむを得ない場合には、必ず事前に実習先および学校へ連絡をし、了承を得ること。
- 4) 出席の記録をきちんととること。
- 5) 決められた休憩時間以外などに、実習生が集まって意味なく立ち話をしたりしないこと。
- 6) 実習時間中の私用外出・電話連絡などは、緊急の場合以外は避けること。
- 7) 携帯電話の電源は切っておくこと。
- 8) 休憩時間中でも、実習先からの外出は極力控える。やむを得ない場合は、実習指導者に理由・行先・帰る時間を届け出て、許可を得てからにすること。
- 9) 実習先の書類やデータなどについては、決してコピーをしたり持ち出したりしないこと。
- 10) 設備・備品・印刷機などの使用については必ず許可を得てから使い、むやみに実習先の備品や消耗品を使用しないこと。
- 11) 実習中に与えられたスペース（ロッカー・机・控室など）は、常に整理整頓をしておくこと。
- 12) 禁煙厳守。※ただし、実習先が認めた場合は可とする。
- 13) 自家用車およびバイクでの実習先への通所は禁止する。

IV. 現場実習後

1. 指導を受けた実習先の長および実習指導者には、必ずお礼状を出すこと。
2. 実習終了後、直ちに実習要項を実習先に提出すること。
(提出方法は実習指導者に指示を受けること)
3. 実習を通して得た実習先に関連する情報は、絶対に外部にもらさないこと。
4. 実習終了後、実習で知り合った実習先スタッフとの個人的接触はしてはならない。
その必要や機会がある場合には、勝手な判断で行動せず、教官および実習指導者に相談のうえで対応すること。

V. 実習日誌

1. 毎日必ず実習日誌を記入すること。日誌についての日々の指導・検印の受け方については、実習指導者と打ち合わせて決めること。
2. 「本日の目標」は、その日に行う実務をふまえて具体的・実践的な目標を自分で設定すること。
3. 「学んだ点・反省点・考察など」は、事実の記録をしたうえで、自分なりに感じたことや考えたこと、また翌日以降の実習の指針となるようなことを記入すること。
4. 実習先やスタッフ、実習内容についての批判的な記述は避けること。

VI. 実習の記録（各種書式）

付表

1. 実習日誌
2. 自己評価表
3. 実習出席表

学んだ点・反省点・考察など

実習指導者の所見

実習指導者

印

実習出席表

校名:

学籍番号:

氏名:

回	出席日	開始時刻	終了時刻	時間数	指導者印	実習生印	備考
1	/ ()	:	:				
2	/ ()	:	:				
3	/ ()	:	:				
4	/ ()	:	:				
5	/ ()	:	:				
6	/ ()	:	:				
7	/ ()	:	:				
8	/ ()	:	:				
9	/ ()	:	:				
10	/ ()	:	:				
11	/ ()	:	:				
12	/ ()	:	:				
13	/ ()	:	:				
14	/ ()	:	:				
15	/ ()	:	:				
16	/ ()	:	:				
17	/ ()	:	:				
18	/ ()	:	:				
19	/ ()	:	:				
20	/ ()	:	:				

●出席日数 日

●合計時間 時間

(遅刻日数 日 / 早退日数 日)

●欠席日数 日

上記の通り実習したことを証明する。

20 年 月 日

実習企業名

代表者氏名

印

認定の対象となる資格試験と対象科目(案)

資格名(スコア)		授業名	備考
TOEIC®	450以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,	※2年以内に取得したスコアとする。 ※スコア取得時の試験形態は問わない。
	550以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,	
	600以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,Ⅲa,Ⅲb,	
TOEFL iBT®	31以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,	※2年以内に取得したスコアとする。 ※スコア取得時の試験形態は問わない。
	35以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,	
	46以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,Ⅲa,Ⅲb,	
TOEFL PBT®	450以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,	※2年以内に取得したスコアとする。 ※スコア取得時の試験形態は問わない。
	500以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,	
	521以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,Ⅲa,Ⅲb,	
TOEFL CBT®	130以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,	※2年以内に取得したスコアとする。 ※スコア取得時の試験形態は問わない。
	173以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,	
	192以上	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,Ⅲa,Ⅲb,	
実用技能 英語検定 (英検)	準2級	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,	※2年以内に取得した資格とする。 ※スコア取得時の試験形態は問わない。
	2級	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,	
	準1級	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,Ⅲa,Ⅲb,	
IELTS	4	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,	※2年以内に取得した資格とする。 ※スコア取得時の試験形態は問わない。
	5	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,	
	5.5	(基礎科目) 英語コミュニケーションⅠa,Ⅰb,Ⅱa,Ⅱb,Ⅲa,Ⅲb,	

※本学の単位として認定を希望する場合、入学前に指定の技能審査等に合格し、所定の手続きにて申請している場合に限る。(入学後は一切受け付けない。)

※本学の単位として認定する単位数は、他の単位認定制度と合わせて、最大60単位までとする。

※この規程で認定された単位の成績評価は、一律に「認定」とする。

資格名(スコア)		授業名	備考
情報処理 技術者試験	応用情報処理技術者	(職業専門科目) 情報数学、確率統計論、統計論 電子情報工学概論、線形代数、サーバ・ネットワー ク、 オブジェクト指向プログラミング	※別途、実技課題等を出題し実務 能力を測る場合がある。その場合 は、その結果を以て単位認定とす る。
	システム監理技術者	(職業専門科目) 情報数学、確率統計論、統計論 電子情報工学概論、コンピュータアーキテクチャ プログラミング言語、エレクトロニクス工学 C++プログラミング基礎、線形代数	
	ITサービスマネージャ		
	エンベデットシステムスペシャリスト試験		
	データベーススペシャリスト試験		
	ネットワークスペシャリスト試験		
	プロジェクトマネージャ試験		
	システムアーキテクト試験		
	ITストラテジスト試験		
情報処理安全確保支援士試験			
CG協会検定	CGクリエイター検定エキスパート	(職業専門科目) コンテンツデザイン概論、デジタル造形 I コンピュータグラフィックス I	※別途、実技課題等を出題し実務 能力を測る場合がある。その場合 は、その結果を以て単位認定とす る。
	CGエンジニア検定エキスパート	(職業専門科目) デジタル造形 I、コンピュータグラフィックス I	
	Webデザイナー検定エキスパート	(職業専門科目) コンテンツデザイン概論、デジタル造形 I コンピュータグラフィックス I	
	画像処理エンジニア検定エキスパート	(職業専門科目) 電子情報工学概論、コンピュータグラフィックス I	
	マルチメディア検定エキスパート	(職業専門科目) 電子情報工学概論、コンピュータグラフィックス I	
認定情報技術者	認定情報技術者	(職業専門科目) 情報数学、確率統計論、統計論 電子情報工学概論、コンピュータアーキテクチャ プログラミング言語、エレクトロニクス工学 C++プログラミング基礎、線形代数	※別途、実技課題等を出題し実務 能力を測る場合がある。その場合 は、その結果を以て単位認定とす る。

※本学の単位として認定を希望する場合、入学前に指定の技能審査等に合格し、所定の手続きにて申請している場合に限る。(入学後は一切受け付けない。)

※本学の単位として認定する単位数は、他の単位認定制度と合わせて、最大60単位までとする。

※この規程で認定された単位の成績評価は、一律に「認定」とする。

編入した学生の想定(社会人)

工学系大学を卒業後、ソフトウェア開発企業でシステムエンジニアとして3~5年程度の開発経験を有する。学び直しにより、新たにAIに関する知識と実践力を修得し東海地域のモノづくり産業への応用展開を志向する者。英語力に乏しい。



科目区分	科目種別			認定科目	1年		2年		3年										
	履修方法	必修/選択	科目群		前期	後期	前期	後期	前期	後期									
					科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位							
基礎科目 20単位	講義・演習	必修	20単位	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションII a	2	英語コミュニケーションII b	1	英語コミュニケーションIII a	2	英語コミュニケーションIII b	1	英語コミュニケーションIV	1					
				コミュニケーションスキル	英語コミュニケーションI a	2	英語コミュニケーションI b	2											
				倫理			コミュニケーションツール	1											
				基盤	社会と倫理	2													
					多文化共生社会	2	国際関係論	2											
経済入門	2																		
職業専門科目 84単位以上	実習	必修	20単位	臨地実務実習	臨地実務実習 I	5			臨地実務実習 II	7.5	臨地実務実習 III	7.5							
		必修	6単位	学科共通					ソリューション開発 I	2	ソリューション開発 II	4							
		選択	A群 AI		AIシステム開発	★2	メディア情報処理実習	★1	ビジネスAIシステム開発	★3	地域AIサービス応用	★2							
	講義・演習	必修	42.5単位	学科包括	情報工学概論	認	2												
					デザインエンジニアリング概論	認	3												
					数学物理英語	確率統計論	認	2	情報数学	認	2		技術英語	2					
						線形代数	認	2											
						解析学	認	2											
						物理解析基礎	認	2											
		プログラミング	プログラミング言語	認	3			Pythonプログラミング応用	1.5	Pythonプログラミング基礎	1.5	ソフトウェアシステム開発	2						
			情報通信	コンピュータアーキテクチャ	認	4		データベース基礎と応用	2	情報セキュリティ	2	情報技術者倫理	2						
				電子回路	認	1.5			ハードウェア設計	3									
		選択	A群 AI	人工知能基礎	★1.5			人工知能基礎	★1.5	機械学習	★2	深層学習	★2						
				人工知能数学	★1.5							画像・音声認識	2						
				自然言語処理	1.5														
		A・B群共通						データ解析	1.5										
展開科目 20単位	講義・演習	必修	20単位	ビジネス教養	組織と意思決定	認	1.5	ビジネス総論	2	ファイナンスとコストマネジメント	2	グローバルビジネス戦略	2	知的財産の活用と保護	2	デザインとイノベーション	1.5	持続可能な社会におけるビジネス	1.5
				地域ビジネス実践			モノづくり総論	1.5											
	実習			地域共創デザイン実習	6														
総合科目 4単位	演習	必修	4単位	研究制作								卒業研究制作	4						

卒業要件 計 128 単位以上

★ コースコア科目 (AI戦略コース)

必修科目

選択科目

編入した学生の想定(社会人)

工学系大学を卒業後、愛知県にあるソフトウェア開発企業での5年～10年程度の勤務経験を持つ。実務では海外取引の経験があったが、メール等文書でのやり取りが中心。情報処理技術者試験レベル2、TOEIC L&R550点を保有。東海地域の自動車企業においてAI技術者となることを目指している。



科目区分	科目種別			認定科目				1年				2年			
	履修方法	必修/選択	科目群	認定科目				前期		後期		前期		後期	
				科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位	科目名	単位				
基礎科目 20単位	講義・演習	必修 20単位	グローバルコミュニケーション	英語コミュニケーションⅠ 認 2	英語コミュニケーションⅠ 認 2	英語コミュニケーションⅡ 認 2	英語コミュニケーションⅡ 認 1	英語コミュニケーションⅢ 2	英語コミュニケーションⅢ 1	英語コミュニケーションⅣ 1					
			コミュニケーションスキル		コミュニケーションツール 認 1										
			倫理	社会と倫理 認 2											
			基盤		国際関係論 認 2			多文化共生社会 2							
職業専門科目 84単位以上	実習	必修 20単位	臨地実務実習	臨地実務実習Ⅰ 認 5	臨地実務実習Ⅱ 認 7.5					臨地実務実習Ⅲ 7.5					
		必修 6単位	学科共通						ソリューション開発Ⅰ 2	ソリューション開発Ⅱ 4					
		選択	AI					AIシステム開発 ★2	メディア情報処理実習 ★1	ビジネスAIシステム開発 ★3	地域AIサービス応用 ★2				
	講義・演習	必修 42.5単位	学科包括	情報工学概論 認 2											
				デザインエンジニアリング概論 認 3											
				情報数学 認 2	確率統計論 認 2			技術英語 2							
			線形代数 認 2												
			解析学 認 2												
			物理解析基礎 認 2												
		プログラミング	プログラミング言語 認 3	Pythonプログラミング基礎 認 1.5				ソフトウェアシステム開発 2							
				Pythonプログラミング応用 認 1.5					リアルタイムシステム 3						
			コンピュータアーキテクチャ 認 4				データベース基礎と応用 2		情報セキュリティ 2	情報技術者倫理 2					
選択	AI	エレクトロニクス工学 認 1.5						ハードウェア設計 3							
						人工知能基礎 ★1.5	機械学習 ★2	深層学習 ★2							
						人工知能数学 ★1.5		画像・音声認識 2							
					自然言語処理 1.5				データ解析 1.5						
展開科目 20単位	講義・演習	必修 20単位	ビジネス総論 認 2	組織と意思決定 認 1.5		知的財産の活用と保護 認 2	グローバルビジネス戦略 2	ファイナンスとコストマネジメント 2	デザインとイノベーション 1.5	持続可能な社会におけるビジネス 1.5					
			モノづくり総論 認 1.5												
	実習						地域共創デザイン実習 6								
総合科目 4単位	演習	必修 4単位	研究制作							卒業研究制作 4					

卒業要件 計 128 単位以上

★ コースコア科目 (AI戦略コース)

必修科目

選択科目

名古屋国際工科専門職大学 大学評議会規定（案）

（目的）

第1条 本規定は、名古屋国際工科専門職大学（以下「本学」）学則第50条第2項に基づき、本学の大学評議会（以下「評議会」）に関して必要な事項を定めることを目的とする。

（組織）

第2条 評議会は、次の委員をもって組織する。

- （1） 学長
- （2） 理事（担当理事を置く場合）
- （3） 副学長（副学長を置く場合）
- （4） 学部長
- （5） 統轄責任者

（任期）

第3条 前条第1号から5号の委員の任期は在任期間中とする。

（審議事項）

第4条 評議会は、次に掲げる教学にかかわる全学的に重要な事項について審議し決定する。また、学長が理事会に建議するに当たり審議し、意見を述べるものとする。

- （1） 学則その他の教育研究に係る重要な規則の制定又は改廃に関する事項
- （2） 教育課程の編成に関する方針に係る事項
- （3） 教員組織の編成方針、教員の選考・任用及び昇任に関する教育研究業績の審査に係る事項
- （4） 学生の入学、卒業又は課程の修了その他学生の在籍に関する方針及び学位の授与に関する方針に係る事項
- （5） 教育及び研究の状況について自ら行う点検及び評価に関する事項
- （6） その他、教育研究に関する重要事項で、評議会の意見を聴くことが必要なものとして学長が定める事項

（召集及び議長）

第5条 評議会は、学長が召集しその議長となる。

（定足数および議決方法）

第6条 評議会の定足数は、委員の3分の2以上とし、議事は、議長を含む出席者の過半数でこれを決し、可否同数の場合は、議長の決するところによる。

2. 前項の定足数には、委任状も含むものとする。

3. 議長は、委員に直接利害のある事項について審議するときは、当該委員の退席を求めることができる。

(委員以外の出席)

第7条 議長は、必要があるときには、関係する教職員を評議会に出席させ意見を聴くことができる。ただし、この者は議決に加わることはできない。

(会議の事務)

第8条 評議会に関する事務は、本学 管理部で行う。

(雑則)

第9条 この規定の改廃は、評議会の審議を経て学長がその意見を付して理事会に提案して、理事会が決定する。

付 則

この規定は、令和3年4月1日より施行する。

大学評議会の審議フロー図 (教育課程連携協議会関連事項の例)

資料48

